COMPUTER GAMES

OTTOBRE 1984
L. 5000

IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO

REGALO ECCEZIONALE!
UNA CASSETTA ESCLUSIVA CON GIOCHI PER VIC 20 E ZX SPECTRUM

THRILLER, LABIRINTI E ALTRI GIOCHI MISTERIOSI

SPECIALE SIM: TUTTE LE NOVITA' DELL'ELETTRONICA

ALBERTO PERUZZO EDITORE

guarda, un nuovo gioco per te... offerto dalla Harbert!

pucy, scaccia pulci®

occhio alla palla nera®

mangiamostri®

squalo®

acchiappa zanzare®

dolce neve®

trottorama®

beccapesci®

scoprilmostro®

Un regalo per te, senza estrazioni o concorsi, per premiare la tua fedeltà alla **Linea Creativa Harbert!**
Ritaglia e conserva il bollino "Prova d'acquisto" che troverai su ogni gioco della **Linea Creativa Harbert** (li riconoscerai facilmente: hanno tutti la confezione gialla). Quando ne avrai 5, spediscili in busta chiusa, entro il 30/9/1986, alla: HARBERT S.p.A. - C.P. 16081 - 20160 MILANO MI, indicando in stampatello il tuo nome, indirizzo ed il gioco che desideri ricevere in omaggio (facendoti consigliare dal tuo Negoziante di fiducia). La campagna è valida anche per le ultime novità, non illustrate sul presente annuncio, purchè siano della **Linea Creativa Harbert.**
Non puoi giocare senza i giochi della **Linea Creativa Harbert:** sarebbe un peccato!

AUT. MIN. 4/240809

HARBERT®

HARBERT S.P.A. MILANO

LA PRIMA RIVISTA DOUBLE FACE

Ve lo avevamo promesso; adesso siamo felici di mantenere l'impegno. Da questo numero, Computer games diventa una rivisa tutta speciale, il primo periodico *double face:* alle pagine tradizionali, sempre vive e informate, si uniscono altre «pagine» scritte su nastro magnetico per la gioia e il divertimento dei nostri lettori.
È l'elettronica che suggerisce queste innovazioni tecnologiche, è il nostro impegno nei confronti di chi ci segue che ci impone di essere sempre all'altezza della situazione; questa volta crediamo proprio di aver messo a segno un bel colpo!
La cassetta allegata non è il solito gadget che viene offerto, una volta ogni tanto, per lustrare gli occhi a nuovi lettori. No, è una parte integrante della rivista che, in pochi mesi, vi permetterà di realizzare una stupenda collezione di giochi intelligenti.
La cassetta potrebbe essere un modo elegante per stabilire un facile contatto con il pubblico e per sottrarci ai nostri compiti di informazione, di suggerimento, di commento. Certo, per una rivista di automobilismo - tanto per fare un esempio - sarebbe più agevole vendere benzina, ma, come si dice, verrebbe meno ai suoi compiti istituzionali. Così, affidarsi alle sole cassette dei giochi è un modo di rinunciare a fare del giornalismo, di esercitare le facoltà della critica. La riprova di tutto questo? Abbiamo fatto uno sforzo enorme per contenere i prezzi, per dare due cose in una. Ma non sta bene parlare troppo di sè; i fatti reclamano la loro parte. Il SIM, la grande fiera dell'elettronica che si tiene ogni anno a Milano, ha fornito precise indicazioni: il mercato dei giochi elettronici e degli home computer si sta razionalizzando. I fuochi d'artificio degli scorsi anni hanno lasciato molte vittime sul campo. Adesso si procede più cauti ma anche con il passo più sicuro: produttori, negozianti e soprattutto acquirenti sembrano aver intravisto gli obiettivi su cui puntare. Avere una mappa precisa del territorio che si vuole esplorare è sempre il sistema più sicuro per non cadere in posti indesiderati. Gli appassionati di *Pitfall* o di *Manic Miner* lo sanno bene. — *Aldo Grasso*

COMPUTER GAMES

SOMMARIO

COMPUTER GAMES

N. 6 - OTTOBRE 1984 - L. 5000

Direttore responsabile
Alberto Peruzzo

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Raffaele Laviano

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Francesco Carlà, Giulio Giorgieri, Andrea Granelli (sezione informatica), Stefano Miari, Enrico Minetti, Roberto Moneda, Alessandro Peruzzo, Massimo Protti, Emanuele Rimini, Elena Schiavini,

Redazione americana: Shay Addams, Kathy Bissel, Dan Gutman, Roberto Guerra, Jay Howard, Michael Kurkand.

Illustratori: Antonio De Robertis (copertina) Mordillo, Kenn Richards, Jean Tuttle, Nina Wallace.

Fotografi: Sergio Cossu, Walter Wick.

COMPUTER GAMES - **Peruzzo Periodici** del GRUPPO ALBERTO PERUZZO. *Presidente:* Alberto Peruzzo. *Direttore editoriale:* Benedetto Mosca. *Direzione e Amministrazione:* 20099 Sesto San Giovanni (MI), Via E. Marelli, 165, tel. (02) 6596101. Telex APER I 314386. Diritti riservati. Copyright 1983 **Peruzzo Periodici** in collaborazione con COMPUTER GAMES magazine pubblicata in USA dalla Carnegie Publications Corp. Registrazione del Tribunale di Milano n. 501 del 29 ottobre 1983. Printed in Italy. *Pubblicità:* Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 2588. *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6. *Spedizione:* Abb. Postale Gruppo III/70. *Distribuzione in Italia:* Rizzoli Editore, 20123 Milano, Via A. Rizzoli 2, tel. (02) 2588. *Distribuzione all'estero:* Messaggerie internazionali per la distribuzione della Stampa srl, 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (Mi); Via Calabria 23, tel. (02) 90722027/28/29. *Arretrati:* i numeri arretrati vanno richiesti a: **Peruzzo Periodici** - *ufficio arretrati,* 20099 Sesto San Giovanni (MI), Via E. Marelli, 165, inviando anticipatamente l'importo, che corrisponde al doppio del prezzo di copertina, a mezzo assegno o a mezzo c/c post. n. 182909. *Abbonamenti:* **Peruzzo Periodici** - *ufficio abbonamenti,* 20099 Sesto San Giovanni (MI), Via E. Marelli, 165, Abbonamento annuo L. 50.000.

VIDEOLETTERE

Questa pagina è aperta alla tua collaborazione: richiedici informazioni e chiarimenti, inviaci proposte di articoli, raccontini, che abbiano per protagonista il mondo dei videogiochi. Tutte le lettere vanno spedite a COMPUTER GAMES, via E. Marelli, 165 - 20099 - Sesto S. Giovanni (Mi).

Concorso per softwaristi

Ho 17 anni e aspiro a diventare softwarista, la professione degli anni '90. Per il momento ho creato alcuni programmi-gioco e vorrei sapere a chi posso proporli per avere un giudizio ed eventualmente un'offerta di acquisto.

Mario Bernini - Torino

Caro amico, nei prossimi numeri pubblicheremo un ampio servizio sulle software house italiane e straniere alle quali potrai rivolgerti per sottoporre i tuoi lavori. Non conosciamo la tua esperienza in materia di software ma considerata l'età pensiamo che tu stia muovendo ora i primi passi. Ti consigliamo perciò di partecipare (tanto per metterti alla prova) al concorso Computer Play organizzato dall'AICA, Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico.

A questo concorso possono prendere parte tutti coloro che hanno ideato, da soli o in équipe, un programma su cassetta, floppy disk o in listato in qualsiasi genere: simulazione, linguistica, matematica, composizione testi, boardgame ecc. I lavori devono essere spediti alla Segreteria dell'AICA, piazzale R. Morandi 2, 20121 Milano entro il 9 novembre. La premiazione avverrà nella prima settimana di dicembre al Palazzo delle Stelline di Milano.

Adam sempre sull'onda

Complimenti per la vostra bellissima rivista. Ho però un appunto da farvi: avete dedicato un ampio articolo all'Adam nel numero di maggio e poi silenzio. Credo che questo computer meriti ancora molta attenzione. Io ne posseggo uno e lo trovo fantastico. Potresti dirmi ora se oltre a *Buck Rogers Planet of Zoom* esistono altre cassette-gioco creare per Adam?

Giuliano - Verona

Per il momento Buck Rogers *rimane l'unico gioco messo appunto appositamente per Adam, anche se come certamente saprai puoi anche adottare tutti i videogiochi realizzati per la console CBS Colecovision, compresi quelli della nota software house americana Epyx (quella di Pit Stop e Jumpman Junior, tanto per intenderci) che oggi vengono distribuiti dalla CBS.*

Per Adam comunque è in arrivo una vasta gamma di software: dalle applicazioni casalinghe fino a quelle necessarie nei settori del lavoro, dai programmi di apprendimento primario fino ai programmi di gestione aziendale, e naturalmente tanti altri giochi.

Stai sicuro che quando queste novità saranno pronte cattureranno la nostra attenzione.

Errata corrige

Nel programma «Senza rete» pubblicato nel numero di settembre di COMPUTER GAMES alcuni nostri lettori hanno riscontrato alcune imprecisioni. Provvediamo quindi a segnalarvi le correzioni da apportare in modo che il gioco possa funzionare perfettamente. Alla fine della riga 280 va aggiunto il simbolo «:».

Alla riga 340 l'istruzione POKEH + 92 va corretta con POKEG + 92.

Alla fine della prima riga 360 va aggiunto «:» e lo stesso simbolo va inserito alla fine della prima riga 20.

SC 3000: hardware e software

Vorrei alcune informazioni sul personal computer SC 3000 della Sega:
1) questo computer è indicato per chi desidera imparare la programmazione?
2) Dispone di una vasta gamma di giochi?
3) È provvisto di un manuale d'uso in lingua italiana?

Nicola Pastore - Castronno (VA)

Approfitto dello spazio dedicato alle «videolettere» per chiedervi qualche consiglio e spiegazione. Desidererei sapere i dati tecnici del Sega SC 3000 e qualora fosse possibile mi piacerebbe vedere pubblicato qualche programma adatto a questo computer. Inoltre, cosa pensate voi delle possibilità commerciali di questo nuovo prodotto?

Pierandrea Salvo - Portogruaro (VE)

Il sistema SC 3000 è un vero e proprio computer dotato di microprocessore Z80-A, lo stesso dei personal più evoluti. Possiede una memoria interna che può arrivare a 48 kByte, tanti quanto ne bastano per gestire una piccola azienda. Si accoppia a un normale televisore o a un monitor professionale. Può altresì essere espanso, accoppiandolo a una memoria dischi, a una stampante o ad altre periferiche come, per esempio, il modem telefonico che consente di accedere alle banche dati.

La ludoteca è in continuo sviluppo, potendo attingere direttamente dai prodotti Sega per le arcades. Anche le cassette didattiche e di «lavoro» sono in espansione. Particolarmente interessanti sono i programmi di Basic ai livelli II e III che consentono di creare programmi di elaborazione grafica, di animazione, o per la soluzione di problemi matematici e scientifici.

Il sistema è corredato da un chiaro manuale in lingua italiana.

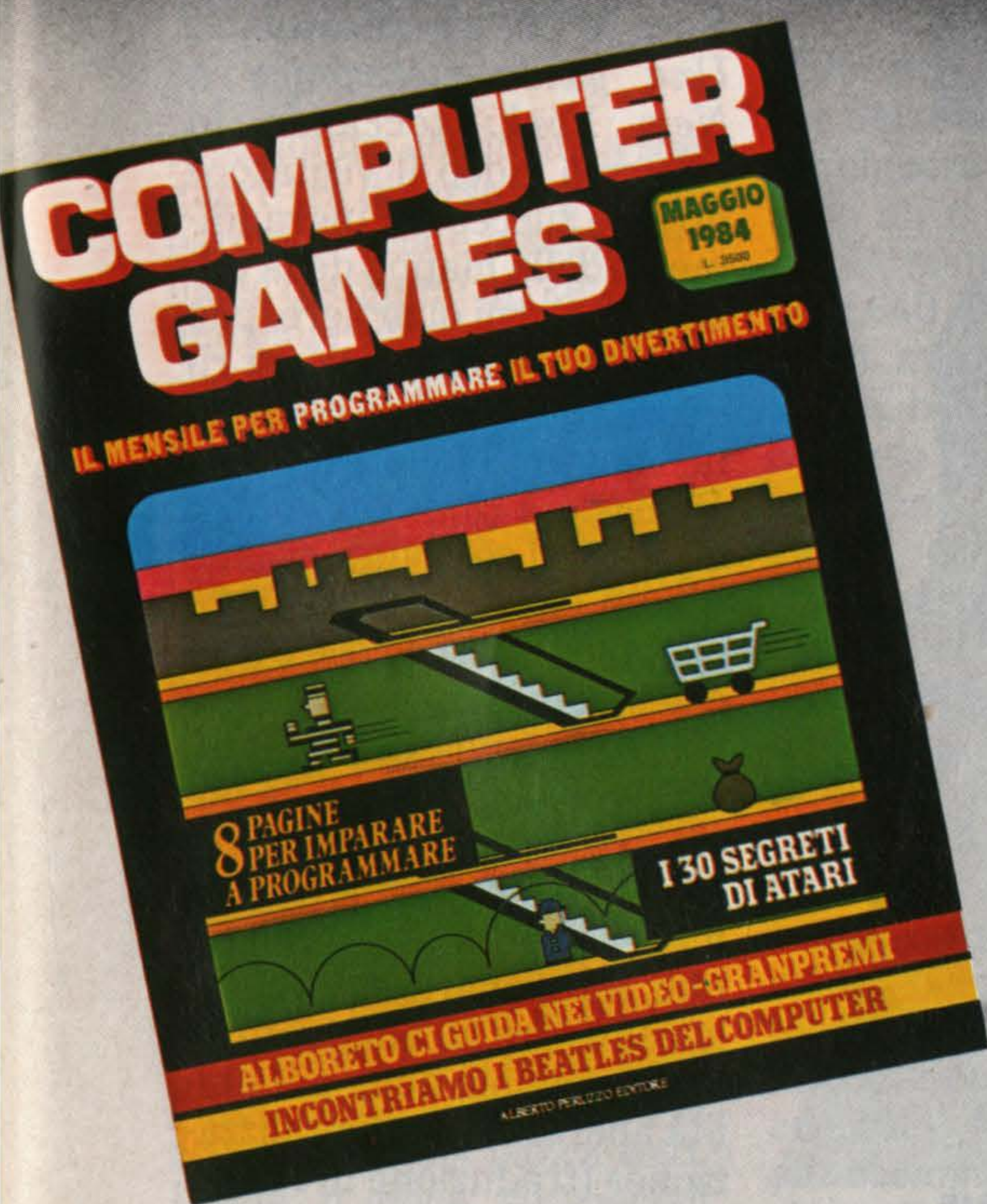
ABBONATI A

COMPUTER GAMES

IN REGALO AGLI ABBONATI L'OROLOGIO ELETTRONICO OPPURE IL MINI-CALCOLATORE

COMPUTER GAMES
MAGGIO 1984
IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO
8 PAGINE PER IMPARARE A PROGRAMMARE
I 30 SEGRETI DI ATARI
ALBORETO CI GUIDA NEI VIDEO-GRANPREMI
INCONTRIAMO I BEATLES DEL COMPUTER

M 25892 143
EDICASA
MC 7 8
MR 4 5
M– 1 2
M+ 0 ·

LOCK
SET
11:43
TIME DATE
ALM TIME
ALM SOUND
FUTURA
LIGHT

COMPUTER GAMES
ogni mese ti presenta tutte le novità, i successi, le strategie, i personaggi del fantastico mondo dei videogames e ti insegna come usare il computer per creare tanti nuovi giochi.
COMPUTER GAMES è il mensile per *programmare* il tuo divertimento.

COMPUTER GAMES - 10 numeri (rivista e cassetta)
\+ orologio o calcolatore

Io sottoscritto
Cognome e nome ____________________
Indirizzo ____________________
C.A.P. ____________ Località ____________

☐ Desidero sottoscrivere un abbonamento annuale
☐ Desidero donare un abbonamento annuale a:
Cognome e nome ____________________
Indirizzo ____________________
C.A.P. ____________ Località ____________

Regalo scelto: ☐ calcolatore - ☐ orologio elettronico

Per il pagamento annuo (10 numeri + 1 regalo) di L. 50.000 ho effettuato versamento sul c/c postale n° 189209 intestato a: Peruzzo Periodici srl, via E. Marelli 165 - 20099 Sesto S. Giovanni. (MI). (Chi volesse pagare l'importo con un assegno può farlo, inviandolo al nostro indirizzo in busta chiusa con questa cartolina compilata). L'abbonamento decorrerà dal mese di:

NOTIZIARIO

CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES

Tecnologie, applicazioni scientifiche e sociali dell'elaboratore ma anche giochi e curiosità: è quanto ha proposto al pubblico EXHIBIT, la straordinaria mostra itinerante realizzata dall'IBM e allestita al Parco Sempione di Milano nel mese di settembre. Milano è stata la seconda tappa di EXHIBIT, che è stata inaugurata a Parigi e che verrà presentata, nell'arco di tre anni, in venti città di quattordici paesi europei.
La mostra si configurava in un percorso logico ideale, derivante da un enunciato forse ovvio ma sicuramente fondamentale per definire il ruolo dell'informatica: il «reale» in tutti i suoi aspetti è un gioco complesso di relazioni fra una somma infinita di informazioni. L'informatica è la tecnica che si occupa delle informazioni considerate utili per l'uomo: le confronta, le raggruppa, le distribuisce, in breve le elabora secondo le sue esigenze. EXHIBIT è stata una specie di viaggio che si proponeva di scoprire in che modo l'uomo sia riuscito, per mezzo della tecnologia, a piegare alle proprie esigenze produttive una nuova risorsa, l'informazione.
Vediamo ora alcuni aspetti su questa mostra.

EXHIBIT: MOSTRA ITINERANTE SULL'INFORMATICA

Un tunnel di cristallo. EXHIBIT, progettata dall'architetto Renzo Piano (che con Richard Rogers è il padre del Centre George Pompidou, il Beaubourg di Parigi) è una struttura leggera, flessibile, trasparente. Sebbene sia stata realizzata con l'aiuto di tecniche avanzate e sperimentali, resta il prodotto di una ricerca paziente e artigianale. Ed eccola inserita nel verde del parco (senza questa collocazione nel «verde» non ci sarebbe nè effetto scenografico nè sostanza di discorso), simile a un'enorme serra, a un cristallo ingrandito al microscopio, a un bruco gigantesco e simpatico. Una costruzione che si confonde con il contesto naturale grazie alla sua trasparenza e che, al tempo stesso ricorda la struttura delle forme organiche. In altre parole un simbolo in miniatura del nuovo linguaggio telematico, l'equivalente in architettura di una tecnologia che perde di giorno in giorno la sua immagine tradizionale, dura, meccanicistica e che diventa uno strumento essenziale di informazione, di cultura, di computer game, cioè di divertimento.

Il personal computer

L'elaboratore individuale, elemento trainante della diffusione dell'informatica in questi anni, è presente in EHXIBIT, nei suoi molteplici ruoli (terminale per consultare banche di dati, strumento di gioco e di lavoro, elemento di sistemi di elaborazione più complessi) e nelle sue diverse applicazioni: la didattica, la ricerca, il tempo libero.
Alcune tra le numerose applicazioni presentate mostrano, tra l'altro, le diverse e sempre più immediate modalità di comunicazione tra uomo ed elaboratore. Ecco le più significative.
Una guida elettronica a New York: toccando lo schermo video il visitatore ottiene successivi ingrandimenti della mappa della città e, per ogni quartiere, può selezionare informazioni riguardanti musei e collezioni, mostre, biblioteche.
Risposta a comandi vocali: il personal computer riconosce un certo numero di comandi espressi a voce e a richiesta mostra, per esempio, un'agenda di impegni, un'elenco di progetti, la posta, il listino di borsa. A voce si possono anche richiamare liste di numeri telefonici, selezionarne uno e farlo comporre all'elaboratore. È un esempio delle possibilità aperte dalla «digitalizzazione» (traduzione in forma numerica) della voce e dalle ricerche in corso sul riconoscimento della voce da parte dell'elaboratore.
«Vedere la voce»: è un programma realizzato presso il Centro Scientifico IBM di Parigi che permette a bambini sordi di imparare a parlare utilizzando il personal computer: il bambino può osservare sullo schermo, visualizzata in modo divertente, l'intensità della sua stessa voce e impara, giocando, a modularla.
Altre applicazioni riguardano le possibilità d'imparare e ottenere informazioni dallo strumento elettronico: dal

Il padiglione di vetro dell'Exibit allestito nel parco Sempione di Milano. A sinistra, il Personal Computer IBM.

programma che invita a scegliere tra diverse sagome di barche a vela e insegna come si distingue un ketch da uno yawl; al 'business game' che introduce al mondo degli affari, consentendo d'improvvisarsi imprenditore; al programma che spiega ai più giovani, in modo figurato, i principi base della programmazione; a brevi lezioni 'interattive' di geografia su terra, cielo sole e acqua, i temi iniziali della mostra. La consultazione del Videotel, il servizio telematico della SIP oggi in fase sperimentale, consente al pubblico di usare il personal computer come terminale per accedere a una banca dati. Infine, il gioco: su speciali schermi a gas ionizzato, che riproducono immagini molto nitide, i visitatori possono disegnare, comporre parole crociate, completare con battute di propria invenzione le vignette proposte dall'elaboratore.

I sistemi utilizzati per le dimostrazioni

Personal computer IBM. Presso la mostra sono istallati 16 Personal Computer, in diverse configurazioni, anche in connessione con altre unità, come il sistema robotico IBM 7535, o le unità video al plasma IBM 3290. Principali caratteristiche del modello base di questo elaboratore 'individuale' sono un microprocessore a 16 bit, memoria centrale da 64 a 640 K byte, fino a due unità minidischi da 180 o 360 K byte.

Sistema grafico IBM 5080. Visualizza disegni creati con l'aiuto dell'elaboratore su uno schermo a 19 pollici, che ha una densità di oltre un milione di punti e può riprodurre fino a 256 sfumature di colore. È dotato di una capacità di memoria di oltre un milione di byte, che consente di eseguire molti dei calcoli richiesti per creare o modificare immagini senza impegnare un elaboratore centrale. Viene utilizzato, per esempio, nella progettazione di circuiti o di veicoli spaziali, nell'analisi di strutture o di modelli matematici.

Sistema per l'elaborazione delle immagini IBM 7350. È un sofisticato elaboratore per il trattamento delle immagini a colori nato da un progetto del Centro Scientifico di Roma e costruito dallo stabilimento di Vimercate. Su uno schermo da un milione di punti può visualizzare oltre 32 mila sfumature di colore. È dotato di un'unità d'elaborazione in grado di trattare fino a sei immagini senza impegnare la memoria dell'elaboratore cui il sistema è collegato. Si presta alle più diverse applicazioni nel campo della ricerca, della progettazione industriale, dell'editoria e della grafica.

Terminale video al plasma IBM 3290. Due sottili strati di vetro che racchiudono una miscela di gas neon e argon e un reticolo di fili con circa 750 mila punti di intersezione costituiscono lo schermo video di questo terminale che, grazie alla particolare tecnologia, è in grado di visualizzare immagini brillanti e nitide, senza il tremolio che caratterizza gli schermi a raggi catodici.

Stampante a elettroerosione IBM 4250. Adatta alla produzione di documenti composti da testi e immagini - in particolare, originali per successive riproduzioni - si propone come alternativa agli attuali metodi di fotocomposizione. Si basa su un particolare processo di stampa che impiega speciali fogli a tre strati: carta, alluminio, vernice nera. Una testina di stampa composta da 32 elettrodi «erode» lo strato di carta sfruttando differenze di potenziale con lo strato di alluminio e fa apparire lo strato di vernice nera sottostante, formando così i caratteri e le immagini.

Sistema robotico IBM 7535. Dotato di un braccio manipolatore capace di muoversi con quattro gradi di libertà (cioè di muoversi in tre direzioni e di ruotare in una direzione), è studiato per l'automazione di processi industriali quali l'assemblaggio elettromeccanico o il carico e lo scarico di pezzi in linee di montaggio. Dispone di un'unità di controllo, nella quale possono essere registrati fino a cinque programmi diversi, e di un'unità di programmazione per lo sviluppo e l'aggiornamento delle applicazioni.

Sopra, il nuovo sistema robotico della IBM e sotto, alcuni modelli ingranditi di un chip, esposti alla mostra.

LA PRIMA WORKSTATION ITALIANA

Con una normale conversazione telefonica sarà possibile dialogare sia con le persone sia con il computer: è una delle possibilità offerte dalla nuova workstation (stazione di lavoro) per l'automazione dell'ufficio, presentata dalla Italtel Telematica al 21° Salone e macchine e attrezzature per l'ufficio (SMAU) tenutosi in settembre a Milano.

La stazione di lavoro, che è la prima di questo tipo disponibile in Italia, integra telefono, macchina per scrivere, personale computer e terminal dati e permette di «pulire» la scrivania da tutte le macchine che oggi la ingombrano.

La stazione di lavoro, denominata Office WS 20, è uno degli elementi della proposta Italtel per l'office automation, che comprende anche la centrale telefonica privata di quarta generazione Office BX 10000, la famiglia di personal computer compatibili-Ibm Office PC, e il videoterminale telematico multistandard Omega 1000, in grado di collegarsi al servizio Videotel della Sip.

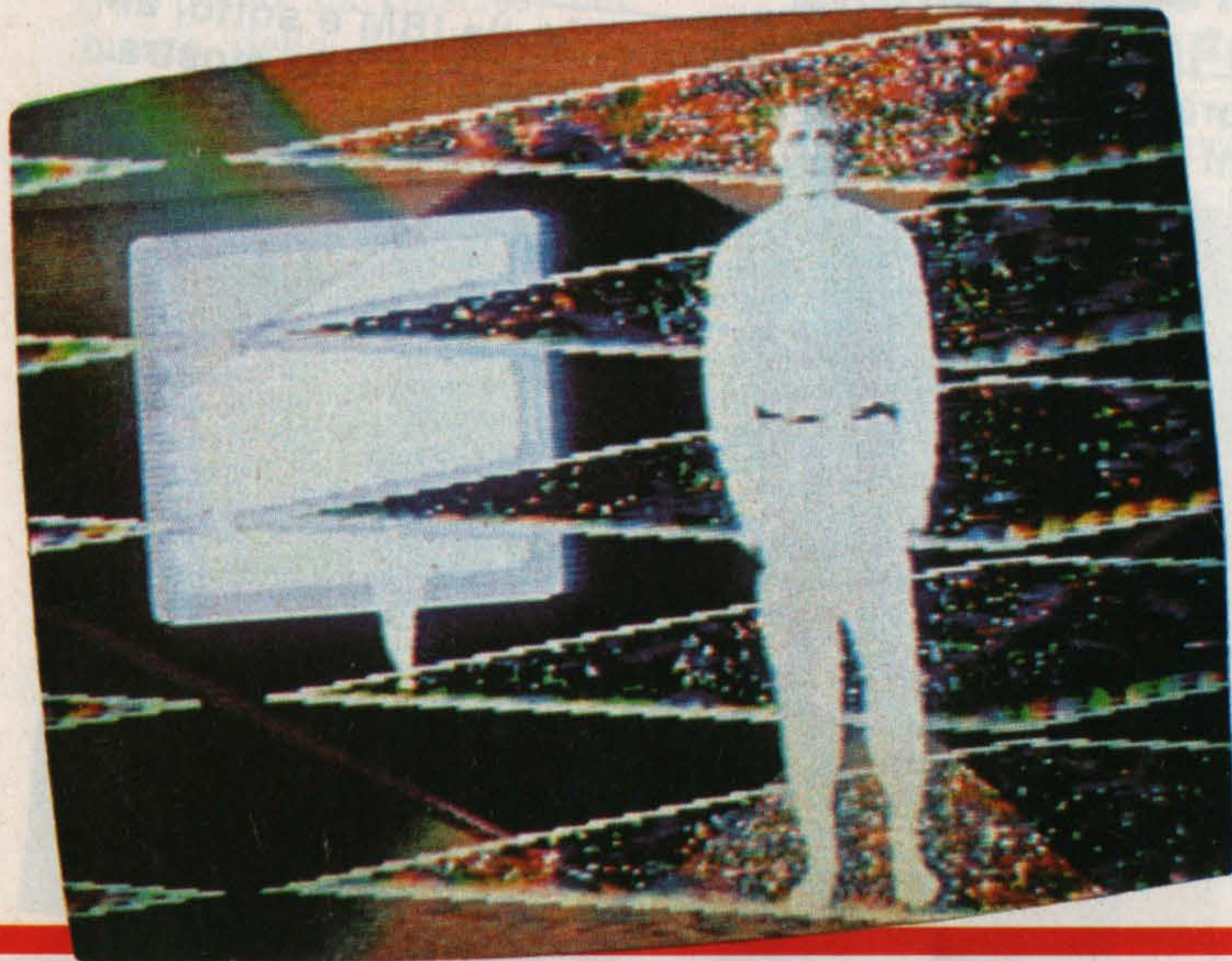
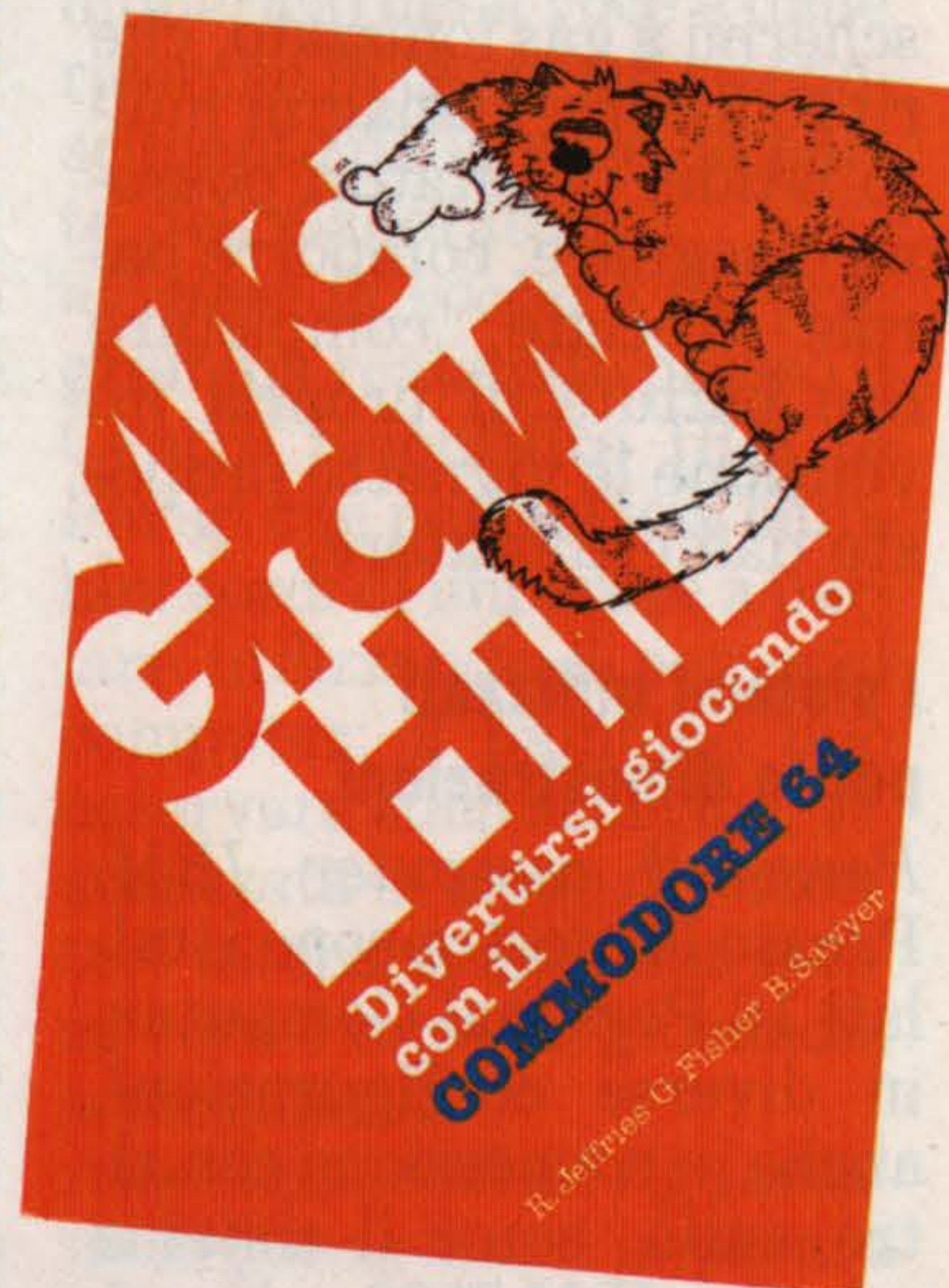
Il nuovo Office WS 20 elabora i dati come un personal computer e svolge, allo stesso tempo, servizi telefonici, elettronica, archivio, agenda ecc.

IL COMPUTER PROTAGONISTA DELLE TELENOVELAS

Cinema e computer resta ancora un'accoppiata vincente e le storie che vedono come protagonisti questi «cervelloni tuttofare» diventano sempre più numerose. L'ultimissima novità nel settore non poteva che venire dagli U.S.A. e, precisamente, da Hollywood. Si tratta di «Electric Dreams»: una romantica love story a tre tra un uomo, una donna e... un computer. Quando la bella violoncellista Madeline si stabilisce a San Francisco ha inizio uno strano e inusuale corteggiamento. Il computer di Miles, un architetto molto affascinante, incomincia ad accompagnare Madeline nei suoi quotidiani esercizi musicali e a innamorarsi della fanciulla mettendosi in concorrenza con il suo proprietario. Madeline, pensando che il suo vicino sia un appassionato di musica rimane affascinata e, solo al termine del film, scoprirà l'insolita tresca. Purtroppo gli affari di cuore sono difficili da programmare e le immagini computerizzate non bastano per mascherare la stupidità della storia. Al Centro Pompidou Michael Jaffrennou ha realizzato invece un progetto grandioso con «Electronic Video Circus», ovvero «un'interpretazione tele visuale delle immagini di uno spettacolo di videoteatro». Trentasei televisori, due clowns due elefanti e un prestigiatore di tutto per un'ora di immagini sincronizzate da un chip. Non si è trattato di mimare elettronicamente il circo, bensì di farne una ardita metafora.

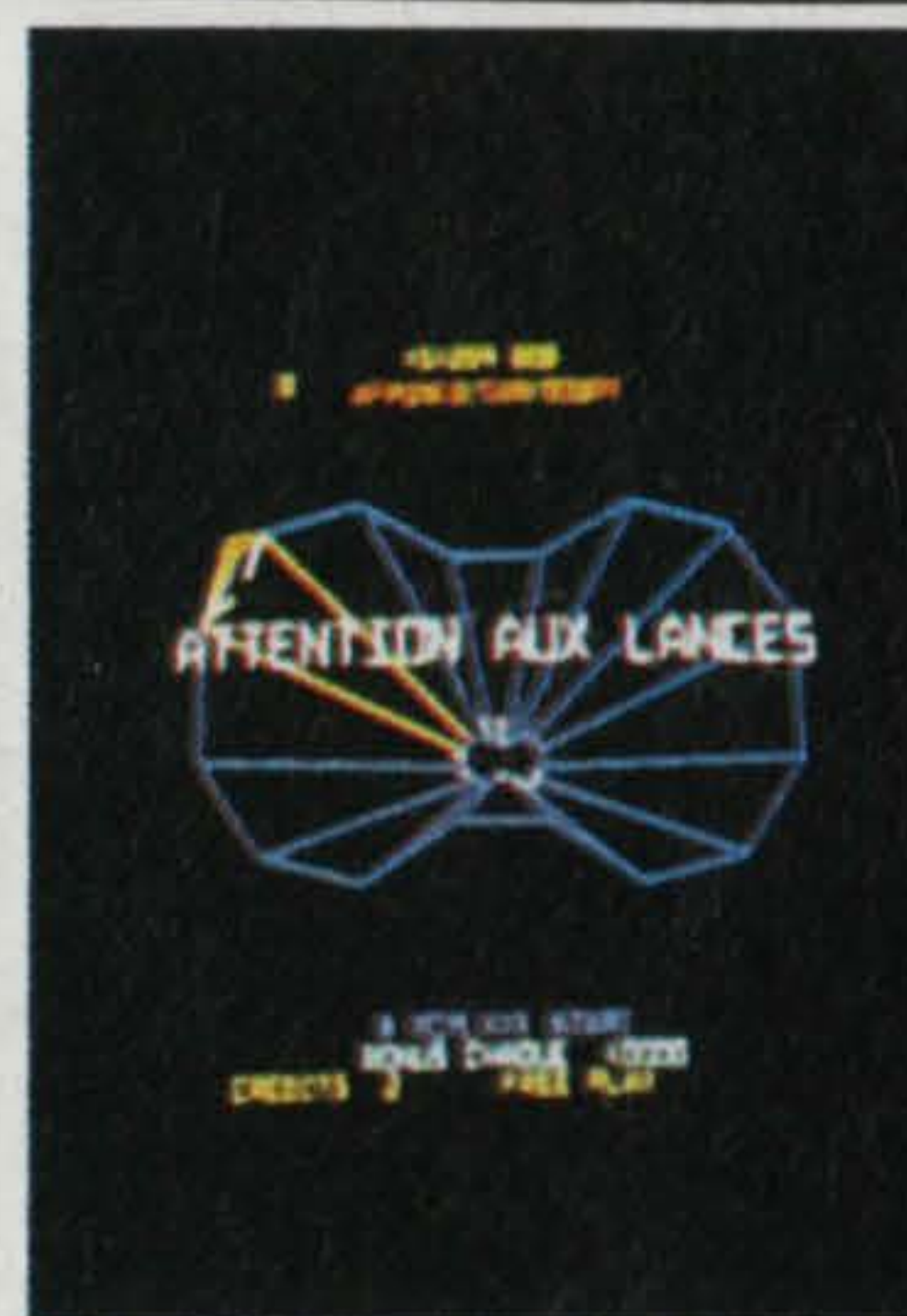
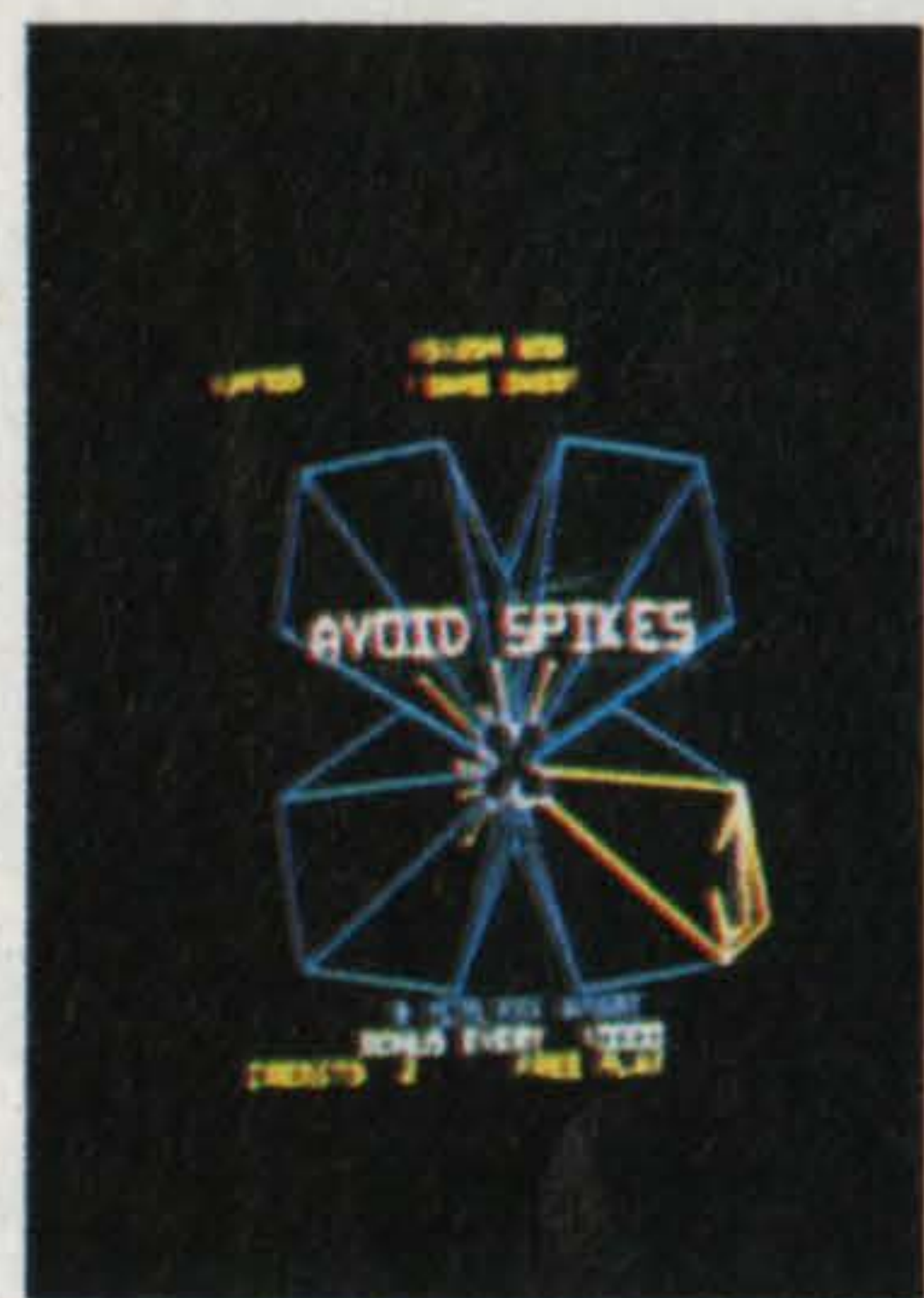
Nel frattempo si attendono, sempre dall'America, i primi telefilm computerizzati frutto dell'incontro fortunato di Video-Art e computer. Tra questi il più famoso e, in un certo, senso il capostipite della nuova generazione è «Leaving the twentieth century» in programmazione su cinque tra i migliori circuiti televisivi americani per l'85.

NUOVI LIBRI DA AMBURGO

La McGraw-Hill Book Co. GmbH, la ben nota casa editrice di Amburgo, ha presentato una nuova serie di libri in italiano sull'utilizzo degli home computer più diffusi. Quattro i titoli più interessanti per i patiti del C64 e dello Spectrum: Guida al Commodore 64, la gestione delle informazioni con lo ZX Spectrum, l'Assembler per lo ZX Spectrum e Divertirsi giocando con il Commodore 64. Questo volume è una raccolta di 35 programmi gioco tra i più fantasiosi ed entusiasmanti. Ogni gioco è presentato da una breve introduzione sulle sue regole e sui trucchi di programmazione cui segue il relativo listato.

IL NUOVO LANCIO DI ATARI

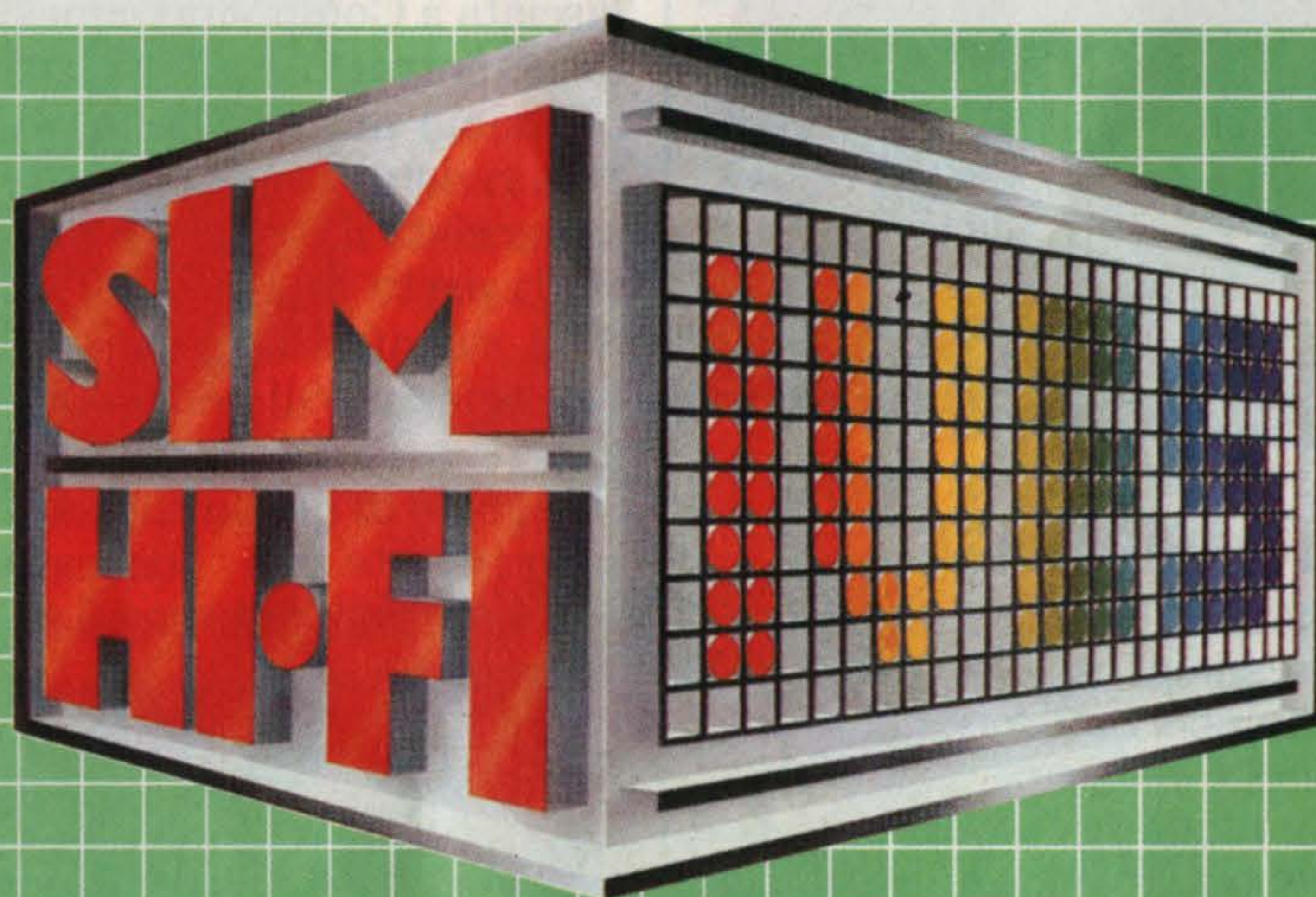
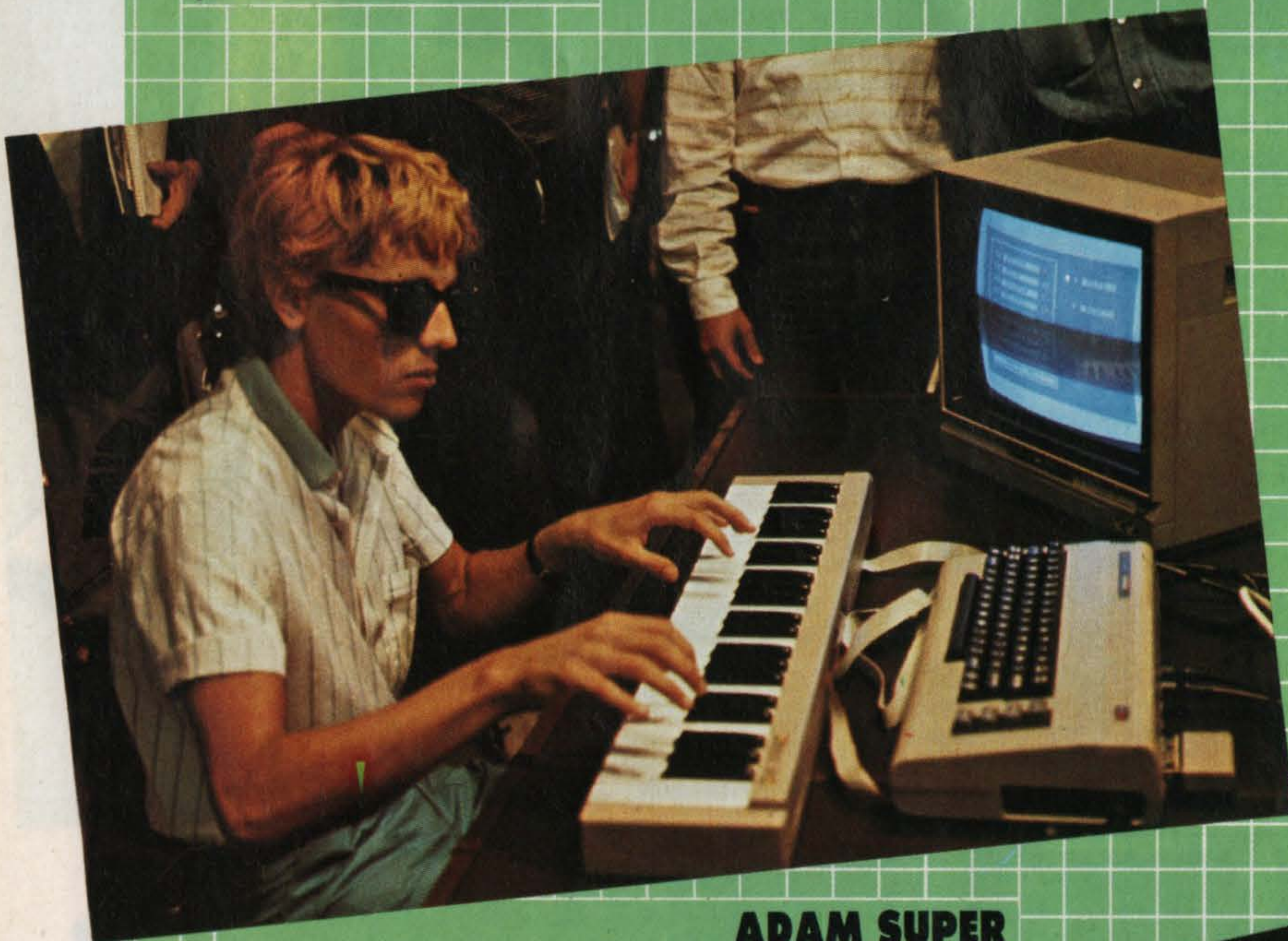
Nick Amati, campione di videogiochi e primo tifoso dei games Atari, era al SIM HI-FI IVES di Milano, per incontrare gli amici del Club Atari.
Nel corso dell'intervista rilasciata a Computer Games, (che potrete leggere nel prossimo numero della nostra rivista) Nick Amati ha annunciato il rilancio di Atari, da parte del gruppo Tramiel, su entrambe le linee di videogiochi e di home computers.
Il segreto di quello che sarà sicuramente un successo può esser riassunto con il seguente slogan: prodotto superiore a prezzi davvero competitivi.
Dopo l'Atari 800 XL, uscito sul mercato prima dell'estate, altre grosse novità nel settore home computer sono in arrivo per i primi mesi dell'85.
Nell'ottica videogioco, in cui Atari intende rimanere leader mondiale, Nick Amati ha presentato, sempre durante il SIM, la nuova console VCS 2600, frutto della rinnovata tecnologia Atari, disponibile da questo mese sul mercato al prezzo di lire 139.000, Iva esclusa.

SINCLAIR QL SI FA DESIDERARE

Dopo lo strepitoso successo della Sinclair con lo ZX tutti sono ancora in trepida attesa del nuovo QL, già diventato una star prima di fare la sua grande apparizione. Annunciato e presentato alla stampa, nonostante una elegantissima mostra di sé all'ultimo SIM HI-FI IVES, continua a farsi desiderare. Qualcuno mormora che Sir Clive Sinclair ha anticipato un po' troppo i tempi non avendo ancora sottomano il prodotto finito.
Questo nuovo nato di casa Sinclair, di cui si sono già riempite molte pagine, dovrebbe rappresentare un vero e proprio salto di qualità nel mondo dei computer semiprofessionali.
La sigla QL, Quantum Leap, sta a significare appunto «salto in avanti».
Una memoria di 128K RAM espandibile fino a 64 K, un processore a 32 bit, il chip Motorola 68008, un sistema operativo QDOS appositamente studiato per il QL che vanta tra le molte caratteristiche la possibilità di multitasking, cioè di poter elaborare simultaneamente più programmi, già queste caratteristiche fanno del Sinclair QL un prodotto decisamente interessante. Dispone di due Microdrive incorporati, mentre altre sei unità possono essere ulteriormente collegate. Esiste poi la possibilità di collegamento in reti di comunicazione fino ad un massimo di 64 computer Sinclair QL e ZX Spectrum, ciascuno con le sue periferiche. Il linguaggio del QL è il SuperBasic, molto simile al Basic Sinclair. Il super Basic combina semplicemente le normali istruzioni Basic con nuove possibilità che permettono di sfruttare tutta la potenza del QL. I principali vantaggi rispetto al Basic convenzionale consistono nel fatto che il programma può essere strutturato e ampliato, mentre la velocità di esecuzione è indipendente dalle dimensioni del programma.
Il QL viene fornito con quattro programmi software: elaborazione testi, spreadsheet, grafica commerciale e gestione archivio dati.
Tutti i programmi impiegano i colori e i dati possono essere trasferiti da uno all'altro. Oltre a una vasta gamma di programmi software che consentono applicazioni diverse il QL permette giochi di tipo estremamente sofisticato e dalle trame più avvincenti garantendo un sicuro divertimento.

I videogiochi parlano un linguaggio universale. A conferma di ciò basta vedere Tempest. Alcuni modelli di questo gioco sono infatti in grado, all'accensione di un interruttore interno, di avvisarvi di evitare le scariche mortifere parlandovi in inglese, spagnolo, francese e tedesco. Le ultime novità sono le versioni di Pac-Man con i nomi in giapponese.

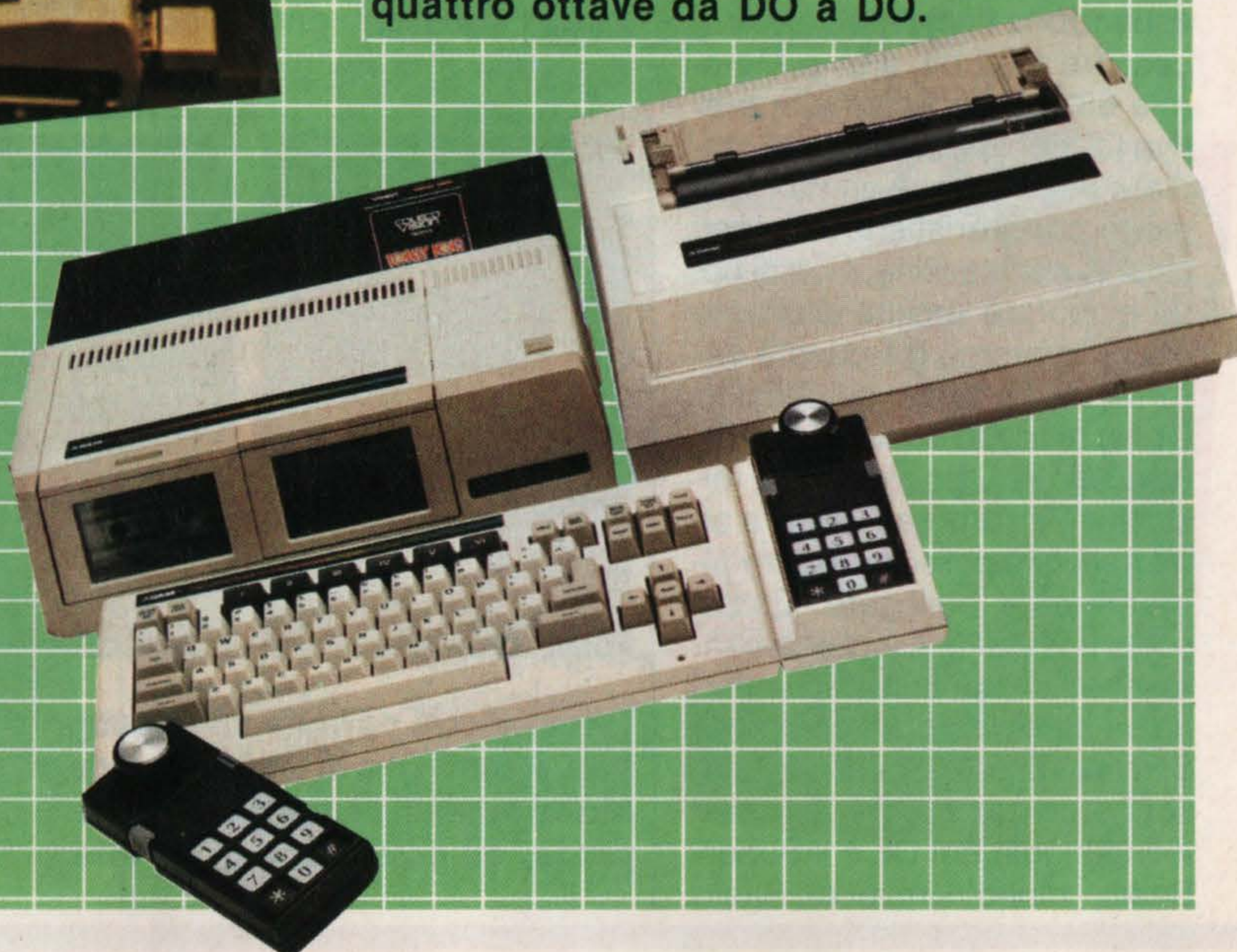
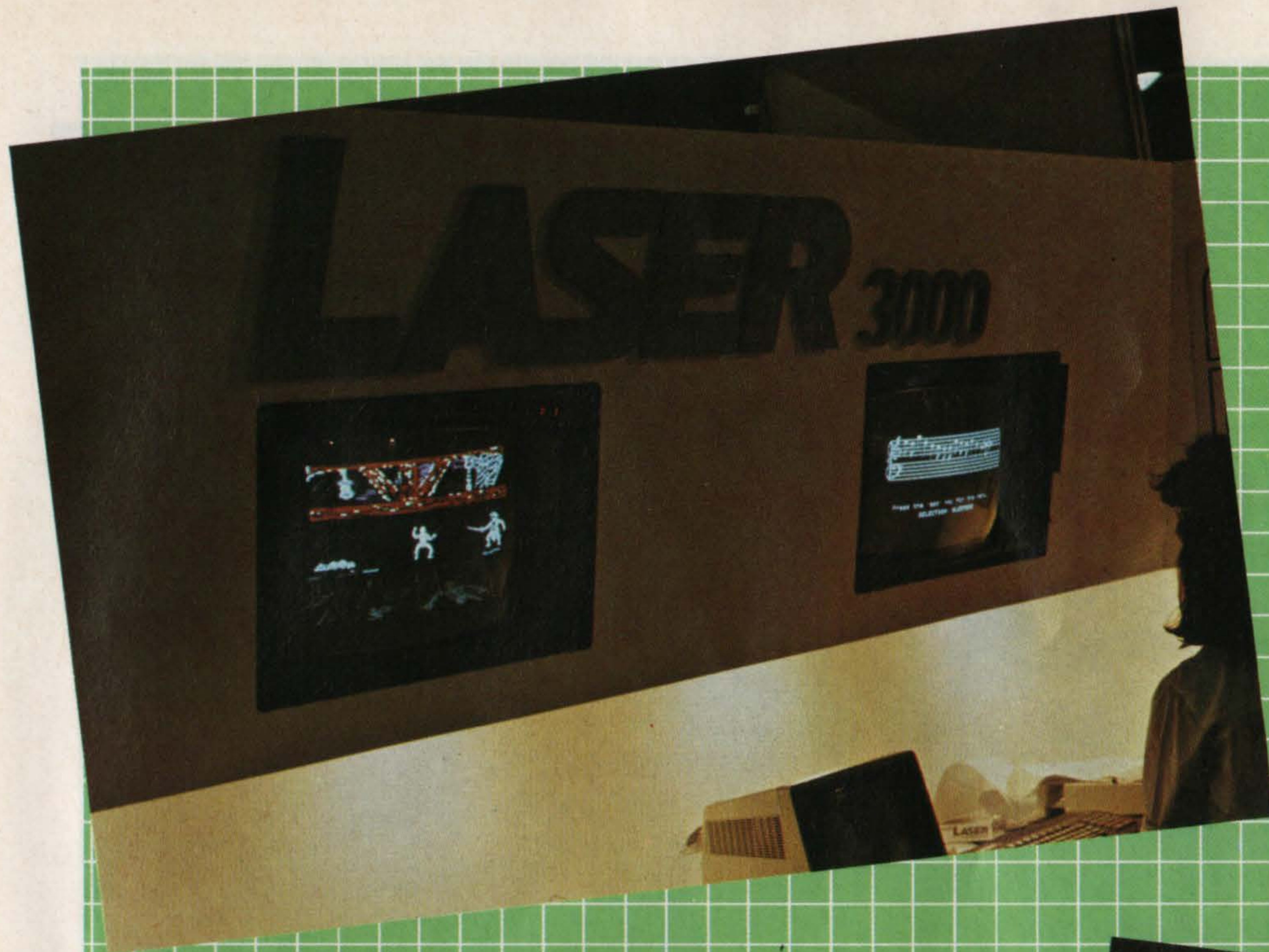
IN VETRINA

SPECIALE SIM, LA GRANDE FIERA ITALIANA DELL'ELETTRONICA

Il SIM-HI.FI-IVES, Salone Internazionale della Musica e High Fidelity e International Video and Consumer Electronics Show, ha compiuto 18 anni. Oltre 400 espositori hanno presentato i più raffinati prodotti audio e video, gli strumenti musicali, le apparecchiature per broadcasting, gli home e personal computer. In un connubio di arte e tecnologia il Salone si è presentato denso di iniziative collaterali: convegni, mostre speciali, spettacoli e conferenze, confermandosi come una delle manifestazioni di punta nel panorama mondiale dei Saloni di elettronica.

NEW MUSIC 64

Music 64, ovvero come divertirsi a creare musica col vostro Commodore 64. Basta avere un C64, un registratore o un drive, un monitor o un ricevitore TV, un amplificatore per strumenti o un impianto stereo e il gioco è fatto.
Il sistema Music 64 è costituito da una tastiera musicale, da un modulo di interfaccia e dal relativo software da usare in combinazione con un C64.
La tastiera è composta da 49 tasti a passo professionale, di quattro ottave da DO a DO.

ADAM SUPER COMPUTERIZZATO

Un vero e proprio sistema computerizzato con tutto l'occorrente per semplificare ogni tipo di operazione. 80K di memoria RAM, con possibilità di espansione fino a 144K, sofisticati dispositivi periferici incorporati e un'ampia gamma di programmi software disponibili: ecco alcune delle più interessanti caratteristiche di Adam CBS Colecovision Modulo 3. Il sistema incorporato di elaborazione testi SmartWriter permette di comporre lettere e documenti privi di qualsiasi imperfezione.

LASER 3000: IL SUPERHOME COMPUTER

La Video Technology lo ha presentato come il superhome computer, la nuova generazione nel mondo dei personal. Laser 3000 è veloce, potente, intelligente, facile da usare e si propone con un prezzo estremamente concorrenziale. Ha una memoria di 64K di RAM, espandibile fino a 192K, e 24K di Basic Microsoft in ROM. Il Laser 3000 può utilizzare direttamente il software di Apple II, disponendo quindi di una fornitissima biblioteca di giochi, cassette educative, programmi per ufficio e per molte altre applicazioni.

COMPUTER DA TAIWAN

Direttamente da Formosa sono stati presentati per la prima volta in Italia i primi computers made in Taiwan. Si tratta di una serie di computers di tipo professionale utili sia all'hobbista che all'uomo d'affari. L'MPM è un personal facile per imparare a programmare e divertente per provare i più affascinanti videogiochi. Il tutto per una memoria di 48K di memoria. MPM DUAL è invece decisamente più professionale con i suoi 64K di memoria e la sua tastiera ergonomica. È fornito di una vasta gamma di programmi di simulazione finanziaria scritti con l'intento di riprodurre e rivoluzionare la pianificazione gestionale.

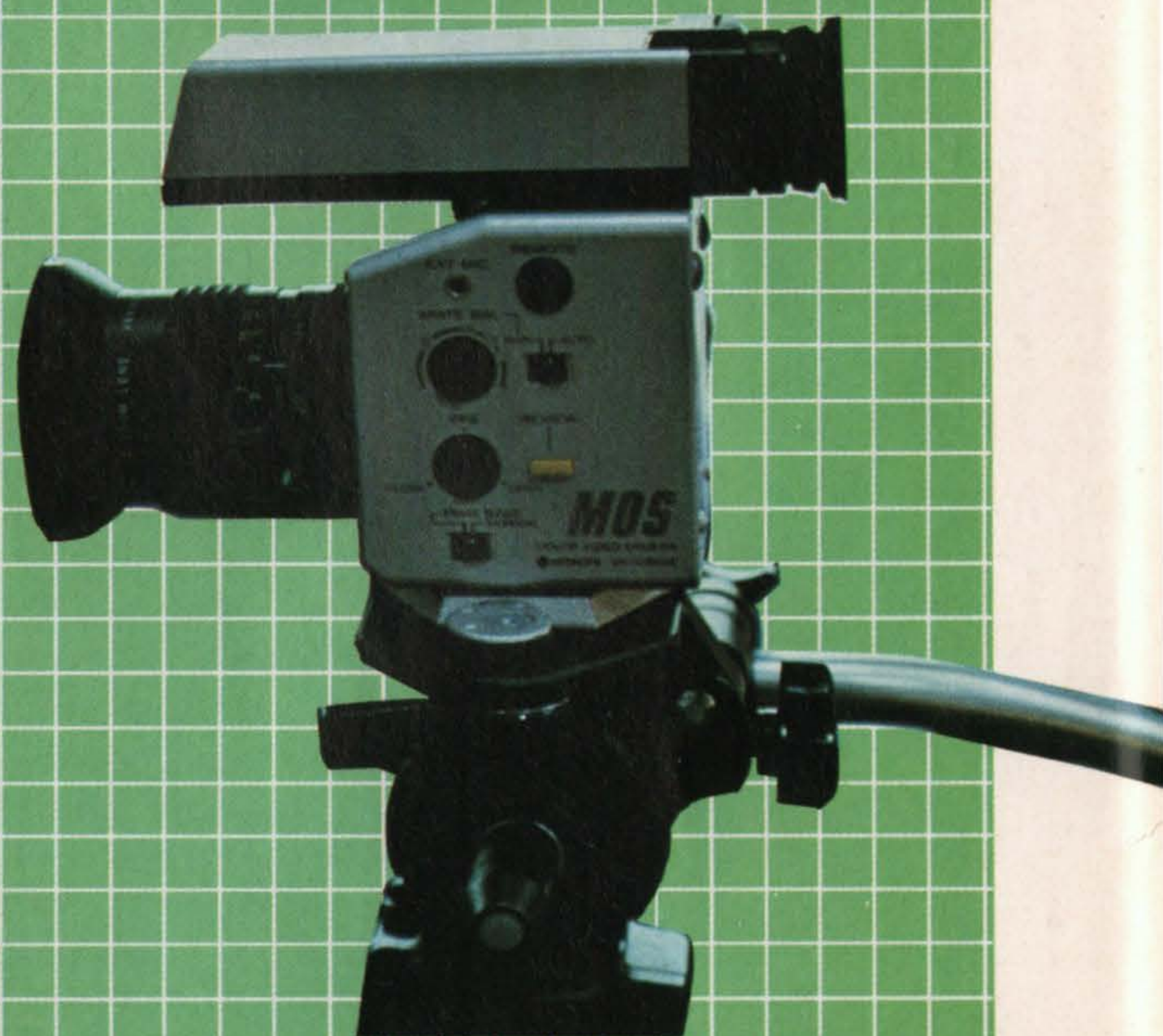
I PLOTTER ROLAND

Anche nel mondo delle periferiche i prodotti diventano sempre più potenti e a prezzi sempre più concorrenziali. La serie DXY della Roland apre una nuova era: quella del personal plotter. Allargando le possibilità di impiego a nuovi campi di applicazione i plotter della Roland possono essere affiancati ai personal più diffusi grazie alla loro flessibilità di interfacciamento.

NOVITA' POCKET

L'era dei pocket-games sembrava tramontata, invece si annunciano alcuni tentativi di ripresa. La Nintendo, nota casa produttrice di giochi tascabili, ha presentato un modello innovativo nel settore: il Micro Vs. System. Si tratta di un nuovo tipo di gioco in cui si può sfidare il computer stesso o un avversario. Due sono i titoli presentati: Boxing e Donkey Kong 3. Il primo gioco simula l'incontro del secolo, Donkey Kong 3 è invece l'ennesima continuazione della ormai famosa leggenda del gorilla.

LA PIÙ PICCOLA TELECAMERA DEL MONDO

Uno dei colossi mondiali dell'elettronica, la giapponese Hitachi ha presentato quest'anno la più piccola telecamera del mondo. Pesa solo 980 grammi ed è estremamente compatta. Dotata di obiettivo di elevata qualità, con zoom x6 e posizione per riprese macro, può funzionare con un minimo di 35 lux di luminosità ambientale. Ergonomica nella struttura tecnologica (dispone di un economizzatore per non consumare troppo le batterie) ha un design semplicissimo che ne consente l'uso con una sola mano.

DAI POCKET ALL'HOME COMPUTER

Dopo aver presentato una serie di computers professionali tascabili, la Sharp ha realizzato la serie di home computer Sharp MZ. Questi computer della serie MZ si presentano con una configurazione completa. Dispongono di una memoria RAM di 64K, parlano Basic, Pascal o Assembler e dispongono di registratore e stampante grafica incorporati. La struttura della memoria consente di cambiare il linguaggio di programmazione con la semplice sostituzione della cassetta/linguaggio.

CUSTCOM: I MONITOR A COLORI PER VIDEOGIOCHI

Per soddisfare le esigenze dei giocatori incalliti di videogames la Cabel, ditta leader nel settore, propone una nuova serie di color display progettata appositamente per essere impiegata per videogiochi. Le caratteristiche più interessanti della nuova linea sono l'estrema semplicità d'uso e l'elevata affidabilità. Le nuove tecnologie impiegate nel settore hanno permesso notevoli riduzioni dei componenti garantendo una qualità migliore, un basso consumo e un lungo esercizio nelle condizioni più severe grazie a una limitata dissipazione di calore. La Cabel ha inoltre realizzato una completa serie di cavi speciali e di monitor monocromatici validi per utilizzi diversi.

ANIMATION STATION

La Suncom ha presentato Animation Station, una tavoletta davvero innovativa. Si presenta con un design estremamente elegante, dispone dei tasti di funzione destro e sinistro e permette di sapere costantemente il punto in cui si lavora grazie al suo schermo quadrettato. Animation Station è estremamente versatile ed è disponibile per i computers di Apple, Atari, Commodore e IBM. Inoltre è compatibile con tutto il software della KoalaPad.

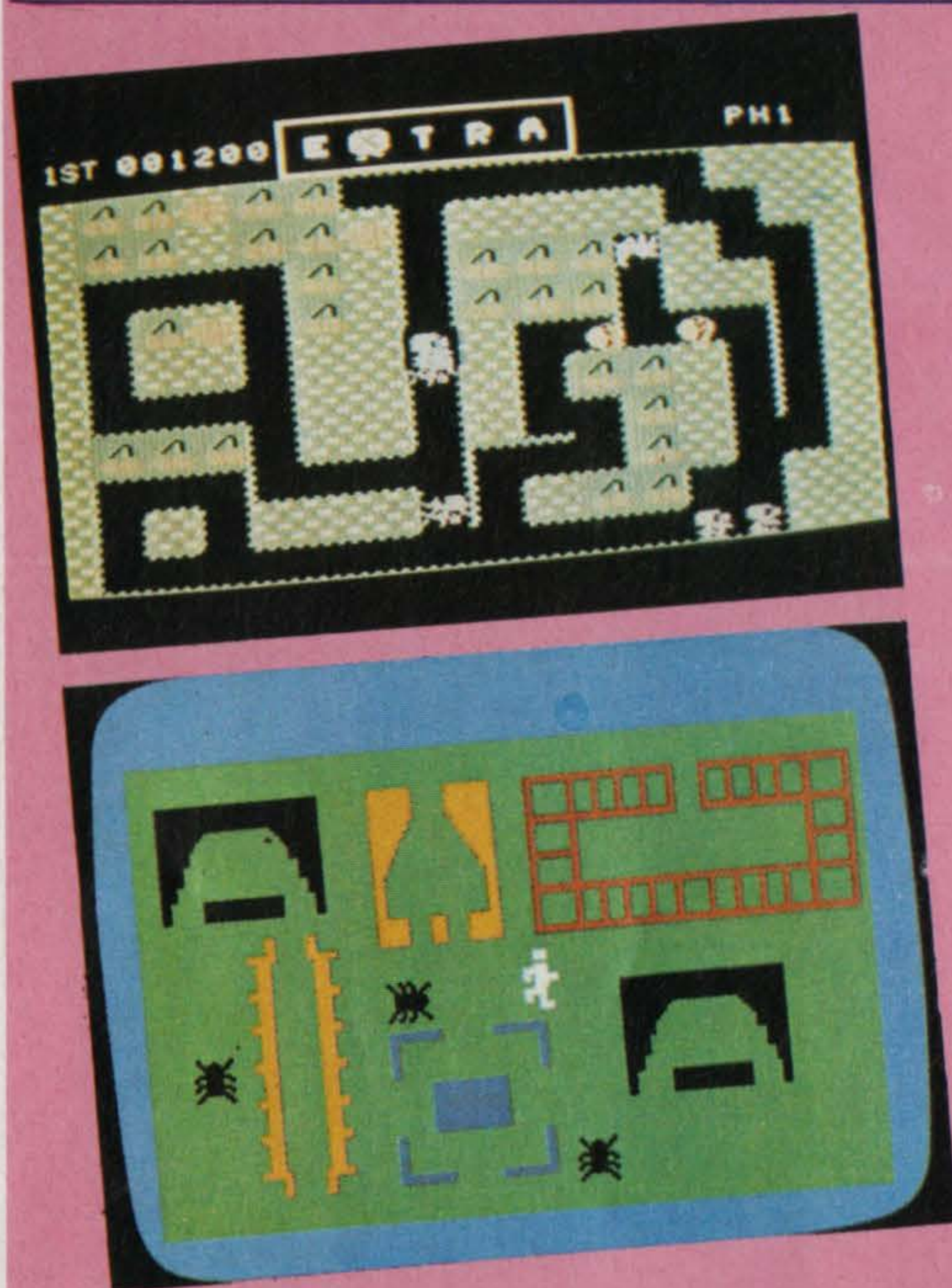
AMSTRAD, UN COMPUTER DAVVERO CONCORRENZIALE

Viene dall'Inghilterra, si chiama Amstrad CPC464 e lo presentano come un sogno divenuto realtà. Si propone con un set completo e a un prezzo davvero concorrenziale. Il CPC464 ha una memoria di 64K di RAM, 32K di ROM, un monitor a colori o a fosfori verdi e un registratore a cassetta inseriti nel set di base. Il CPC464 offre una grafica ad alta risoluzione, 80 colonne di testo, otto finestrelle per i testi e la possibilità di poter scegliere tra ventisette colori diversi.

LABIRINTI DA COMPUTER

COME PERDERSI E COME RITROVARSI NEI PIÚ INTRICATI CIRCUITI

ILLUSTRAZIONE DI MORDILLO
TRATTA DAL VOLUME «MORDILLO FOOTBALL»
DI ARNOLDO MONDADORI EDITORE

Uno scricchiolio sinistro: la porta in legno massiccio, corrosa dai tarli in tempi remoti, pian piano si schiude. Fra buio e penombra si intravede appena un dedalo di cunicoli, viottoli e gallerie senza fine. Così il mitico Teseo si avventurava nell'universo del furioso Minotauro; un universo di vicoli, corridoi, grotte e passaggi segreti, affrontati con la certezza del filo teso ad Arianna.

In alto, uno schermo di *Mrs Pac-Man*, la versione "femminile" del famoso *Pac-Man* dell'Atari. A sinistra in alto, *Mr Do*! della CBS e, sotto, *Tron*, dell'Intellivision.

Oggi il filo non è più in mano a Teseo, ma a tanti piccoli e grandi suoi «fratelli», attanagliati, con fiduciosa padronanza, al proprio joystick; legati non al filo d'Arianna, ma ad un meno poetico cavo elettrico che conduce inesorabilmente ad un computer.

Il tema del labirinto è stato per molto tempo uno dei leit-motiv più sfruttati e copiati dalla maggior parte dei realizzatori di software casalinghi. In questo mini viaggio cercheremo di riscoprire alcuni classici videogames e anche altri meno noti.

La scelta, certamente non obiettiva e personale, spero almeno sia gradita a coloro che con passione hanno seguito e vissuto l'evolversi di questi giochi. Pac-Man, sì, proprio lui, il più blasonato e sfruttato personaggio a «bollino» giallo del video, dalla bocca ingorda e accattivante è stato a parer generale il capostipite indiscusso di questi videogiochi.

Nato all'Atari, spopolando nelle Arcades di tutto il mondo sin dalle prime apparizioni e anche nella versione casalinga, ha subito riscosso una enorme carica di simpatia e interesse. Subito apprezzata l'idea di questo «mangiatutto» rincorso dai fantasmi cattivi, resi vulnerabili dalla pillola magica ingerita dal «divo», è stata in seguito sfruttata in ogni salsa e variante, cambiando di volta in volta il nome la forma o i colori. Ma in una giornata «fredda e tempestosa», Mr. Atari scorgendo il suo piccolo Idolo solitario gli ha voluto regalare una degna compagna: ed ecco Mrs Pac-Man, la fatale metà di Pac-Man.

"Pac-Man, il più blasonato personaggio a «bollino» giallo del video, è il capostipite indiscusso dei giochi di labirinto".

Alcuni dicono sia stato un gruppo di video-giocatrici femministe ad esigere la nuova Miss; per togliere di mezzo la supremazia del sesso forte dai territori dei videogames. Ma noi pensiamo sia successo tutto in maniera molto più semplice... Sta di fatto che a rigore la nuova eroina dei videogiochi si sarebbe dovuta chiamare Mrs. Pac-Woman, ma la scelta estetico-fonetica ha prevalso sulla scelta grammaticale. Il successo comunque è stato grande, e la dolce pallina gialla col fiocco rosa ha colpito nel segno con i suoi nuovi labirinti variabili, densi di appetitose ciambelle, frutti, puntini energetici con 4 fantasmi più temibili che mai.

Molti sono i giochi a «labirinto» passati dal successo dei bar a quello casalingo, quasi sempre tentando di offrire dei risultati grafici e di gioco di poco inferiori a quelli delle Arcades. È anche vero però che altre case hanno invece creato dei videogames appositamente ed esclusivamente per gli appassionati casalinghi.

La Intellivision per esempio ha realizzato la famosa cartuccia Lock'n Chase, basata sul tradizionale labirinto in una riuscita realizzazione visiva elettronica del noto «Guardie e Ladri». Con una grafica, dei colori e dei suoni apprezzabili la storia si svolge tra le mura di un percorso dove il giocatore, che impersona il ladro, deve sfuggire alla cattura «mortale» delle guardie, cercando di conquistare più punti possibili.

L'omino dagli occhi mobili e vivi deve cercare di raccattare più monete d'oro possibile nel suo correre affannoso, passando così da un riquadro all'altro conquistando inoltre borse, borsellini, ceste preziose, gioielli e macchine fotografiche in un crescendo di emozione e difficoltà. Un gioco originale e appassionante, pur sfruttando la base Pacamaniana.

Burgertime invece, sempre della Intellivision, diffuso anche nelle sale giochi, si snoda in una sorta di labirinto predeterminato, alla ricerca di un saporito hamburger tipo «Fast-Food». In questo caso voi siete il cuoco che con abilità ed astuzia deve cercare di mettere insieme gli ingredienti necessari, dalle «polpette» di carne, all'insalata al sale evitando gli ingredienti estranei al simpatico panino.

La Coleco CBS ha presentato in questo campo vari titoli casalinghi con un

Sopra, il labirinto di *Happy Trails*, la cartuccia Activision per Intellivision. A destra in alto, *Burgertime* e sotto, la bocca ingorda e accattivante di *Pac-Man*.

tema labirintico, tra cui ricordiamo Mouse-Trap e Lady Bug.

Il primo è il classico topo alla ricerca, negli intricati labirinti, dei suoi pezzettini di formaggio, in una continua lotta nel tentativo di evitare i micidiali attacchi del gatto che vuole mangiarlo. Per sfuggirgli il malcapitato inventa sbarramenti di strade, mutamenti di percorso, passaggi segreti; e nel caso nulla fosse più possibile di fronte alle fauci del gatto, come d'incanto (ma il trucco esiste!) si trasforma in un inferocito mastino alla rincorsa del misero «micino» con le orecchie, ora, abbassate.

Lady Bug, pur sempre ambientato in un intricato labirinto modificabile, risulta più originale, visto che voi siete un mite insetto che in continuazione cerca di evitare gli attacchi di altri insetti nemici. Sia Mouse-Trap che Lady Bug utilizzano una grafica eccellente e pulita.

L'Activision ha creato per Intellivision Happy Trails, una cartuccia avvincente ambientata in una tipica situazione da film western.

Il labirinto in questione però non è precostituito; infatti sei tu, futuro sceriffo, che dovrai impostare la pista per arrivare alla refurtiva e all'arresto del pericoloso bandito Black Bart. Solo quando sarà nelle tue mani la stella dello sceriffo, dai poteri magici, sarai in grado di catturarlo. Un gioco nuovo e allettante, che aiuta anche a pensare prima di agire.

Nella sezione home computer ricordiamo solo alcuni dei più richiesti titoli per le tastiere più diffuse. Labirinto 3

CONTINUA A PAG. 58

UN GIOCO CHE VIENE DA LONTANO

La figura del labirinto, il mito di una costruzione così complessa da potercisi smarrire, ritrovarsi per poi perdersi nuovamente, ha da sempre emanato un fascino magnetico e misterioso. Nel linguaggio comune, labirinto, indica una situazione complessa, ingarbugliata, spesso inestricabile, dalla quale non si riesce ad intravvedere una possibile via d'uscita.

La leggenda del labirinto, una storia densa di significati e simboli, di implicazioni magiche e misteriose, si estende ben oltre la famosa vicenda di Dedalo e del re di Creta Minosse.

Dai graffiti rupestri, dal labirinto cretese ai labirinti romani, dalle raffigurazioni dei manoscritti delle chiese medioevali ai quadri di De Chirico, Mirò, Magritte alle opere di E. A. Poe, Kafka, Borges e Calvino questo archetipo è sempre stato e continua a rappresentare una ricorrenza quasi ossessiva che evoca, ogni volta, i bisogni primordiali e più profondi dell'uomo.

Dalla letteratura all'arte, dall'architettura al cinema e alla danza, sarebbe impresa davvero ardua dar conto di tutti gli innumerevoli labirinti comparsi, citati o raffigurati nelle varie discipline e, ugualmente impossibile, pretendere di ricercare ambiti rimasti incontaminati da questa figura magica e misteriosa.

Dalla leggenda di Dedalo, artefice del famoso labirinto dove Minosse, re di Creta, lo rinchiuse insieme al figlio Icaro per aver dato ad Arianna il filo che guidò Teseo alla sfida con il terribile Minotauro, ai labirinti di Pac-Man, Burgetime o Donkey Kong il passo è davvero breve.

Tunnel da attraversare, scale da salire, stanze e corridoi da percorrere, travi, fantasmi e spettri da evitare, una lunga serie di prove da superare alla ricerca del «bandolo della matassa» o del percorso «della sopravvivenza». Non sempre la meta ultima è l'uscita dal labirinto, spesso lo scopo del gioco è interno all'intreccio stesso e consiste nell'abilità di schivare le numerose minacce e gli insidiosi trabocchetti per non perire durante il vagabondaggio in meandri senza fine e totalizzare il punteggio più elevato.

Del resto, la leggenda stessa di Teseo e del filo di Arianna non può non farci pensare alla trama ricorrente di molti giochi elettronici, alle peripezie che l'eroe deve superare per salvare la sua bella da un terribile mostro che la tiene prigioniera. — *Elena Schiavini*

INTERVISTA

LE SUPERSTARS SI CONFESSANO

INCONTRO CON I CREATORI DI CHOPLIFTER,

Chi sono questi abilissimi creatori di grandiosi giochi del calibro di *Wizardry* e *Choplifter*? Da quale strano pianeta, copiano i loro stupefacenti scenari?
Ma, innanzi tutto, come hanno fatto a inserirsi in questo settore ad alta tecnologia?
E, loro, a che giochi si dedicano quando non sono impegnati a inventarne?
Per scoprire tutte queste cose abbiamo rintracciato sei di queste superstars: Silas Warner (*Castle Wolfenstein*), Dan Gorlin (*Choplifter*), Bob Flanagan (*Thief, Speedway* e *Spectre*), Chris Jochumson (*The Arcade Machine*), Robert Woodhead (coautore di *Wizardry*) e Steve Bjork (*Canyon Climber* e la versione Apple di *Zaxxon*). In questa intervista essi non forniscono solo consigli su come arrivare a inventare un gioco, ma rivelano anche, trucchi per battere i games che loro stessi hanno creato.

ZAXXON, CANYON CLIMBER, SPEEDWAY, WIZARDRY E ALTRI FAMOSI VIDEOGAMES

di KATHY BISSELL

CG: *Qual è stato il primo video game che avete creato e quando è avvenuto?*
Jochumson: «Io allora ero in Aviazione e mi trovavo a casa in licenza. Dovevo partire per la Corea e avevo un computer della Apple, sono stato anzi il primo del mio isolato a possederne uno. L'ho preso e ci ho giocato. Questo è stato nel 1977. Nel tempo libero ho lavorato attorno a un gioco, *Space Quarks*».
Warner: *Castle Wolfenstein* è stato creato tra il febbraio e il settembre del 1980. Ho cominciato con un generatore di caratteri per il computer della Apple e ho imparato alla svelta a fare dell'animazione. Mi è venuta così l'idea di qualcuno che correva da tutte le parti. Poi ho visto una replica de *I cannoni di Navarone* e da lì mi è venuta l'idea di un'ambientazione nella seconda guerra mondiale. Anche l'idea della voce che parla in tedesco l'ho presa da quel film. Noi disponevamo di un sistema PLATO per i dati delle funzioni di controllo che, anche se studiato per l'istruzione, era il più grande sistema per giochi che fosse mai stato inventato. Avevo comperato un Apple nel 1977 perché mi ero reso conto che ci sarebbe stata grande richiesta di programmatori. Abbiamo fondato la Muse nel soggiorno di Ed Zaron. (Zaron è il direttore generale della Muse Software). In seguito la Muse ha presentato *Old Maze* e *Tank War*)».
Woodhead: «Io ho fondato la Sir-Tech Software per fabbricare programmi commerciali per uno dei soci di mia madre. Poi mi sono messo con Andy (Greenberg) che era ed è ancora studente dei corsi di perfezionamento dell'Università Cornell. Io stavo lavorando attorno a un gioco chiamato *Paladin*. Andy aveva uno dei primi computer della Apple e aveva scritto due versioni di *Wizardry*. Andy aveva trovato il modo di fare cose complicatissime con un micro di limitate prestazioni e di andare oltre la fase del semplice colpisci, uccidi e incassa».
Flanagan: «Quando frequentavo la 10ª classe ho comperato un Apple. Metà l'ho pagato io e metà mia madre. Non appena in possesso del computer ho cominciato subito a imparare il linguaggio Assembler e nel giro di poco tempo ho potuto scrivere il mio primo gioco, *Speedway*».
Bjork: «Io ho cominciato nel 1977 con un Radio Shack Model 1. Credo di aver scritto da 20 a 30 giochi».
Gorlin: «Nel dicembre del 1981 mi sono fatto prestare il computer Apple di mio nonno, un tipo che fa raccolta di apparecchi di ogni genere. *Choplifter* è stato distribuito nel maggio del 1982.

"Studiavo piano al conservatorio, poi nel 1981 sono passato alla tastiera del computer. Travolto da questa nuova passione ho creato *Choplifter*".

È stato il mio primo gioco».
CG: *Quanto tempo ci avete messo a creare il vostro gioco più popolare?*
Jochumson: «Per *The Arcade Machine* ci ho messo otto mesi. È stata una lunga gestazione. Il concetto generale è di permettere al giocatore di creare un gioco da sala giochi in cui ci sono forme, sentieri, colori di sfondo. Il gioco presenta delle varianti con diversi livelli di difficoltà».
Gorlin: «Per *Choplifter* ci sono voluti sei mesi».
Warner: «*Castle Wolfenstein* è stato creato tra il febbraio e il settembre nel 1980 con la versione base terminata nel giugno».
Bjork: «Ci sono voluti tre o quattro mesi per la prima versione; per la traduzione per altri computer ci sono voluti almeno due mesi ognuno».
Flanagan: «Per creare *Spectre* c'è voluto parecchio tempo. Per scrivere l'ossatura del gioco e passarlo allo schermo ci sono volute tre settimane. Per perfezionarlo, cambiare il numero degli avversari e disporre i vari livelli ci sono voluti due mesi».
Woodhead: «Mi ci è voluto dal luglio di un anno al settembre di quello dopo. Abbiamo scritto il programma in PASCAL per un maggiore approfondimento».
CG: *Per quale motivo pensate che il vostro gioco sia qualcosa di speciale?*
Gorlin: «Il mio è speciale perché l'ho finito. Riflettendoci bene, spesso si vedono cose che non sono all'altezza di quanto ci si aspettava. Ma *Choplifter* aveva tutto ciò che era necessario avesse».
Jochumson: «*The Arcade Machine* si differenzia da tutti gli altri giochi. Ne sono ancora entusiasta».
Bjork: «Dà una sensazione di solidità... come i giochi delle sale specializzate. È ben fatto. In generale quando si comincia (un nuovo gioco), non si riesce ad andare oltre il primo schermo. Ma aggiungere schermi diversi è attualmente difficile e costoso. Mai tanto quanto tre nuovi giochi, però».
Warner: «Ci sono delle sottili relazioni; è difficile spiegarlo bene. Non dico che sia stato tutto merito mio. Probabilmente ho avuto anche una buona dose di fortuna. È un gioco che si presta a essere giocato, se così posso dire. Il suo interesse non scema mai».
Flanagan: «La chiave di un gioco veramente di successo è di prestarsi bene a essere giocato. *Thief* è il più vicino ai giochi di sala giochi appunto per la sua giocabilità».
Woodhead: «Credo che ci siamo trovati nel posto giusto al momento giusto. Ritengo che ora nessuno possa competere con noi».
CG: *Che tipo di background, di istruzione e di specializzazione è necessario per diventare un creatore di videogiochi? Voi come avete cominciato?*
Warner: «La cosa più importante è imparare bene come programmare il proprio computer. È possibile anche scrivere i giochi in BASIC, ma solo se ci si accontenta di giochi lenti e goffi. E poi, per ottenere una grafica decente bisogna sapere improvvisare».
Gorlin: «Tutto quel che si trova in un manuale o in un libro è roba vecchia. Ma imparare a programmare e imparare l'Assembler è essenziale. Io ho studiato pianistica in quattro università per sette o otto anni, ma ho seguito anche un paio di corsi sui computer. E avevo anche un buon curriculum matematico. Sembra proprio che queste due cose (matematica e musica) procedano di pari passo. Capita spesso che gli scienziati si interessino di musica. Grazie a uno dei miei professori ho trovato lavoro alla Rand; mi avevano assunto per i servizi di assistenza. Non era un posto di alto livello. Ma imparavo e ho potuto salire. Quando me ne sono andato lavoravo a fianco dei laureati. Allora ho infilato il piede nelle porte giuste e ho cominciato a fare domande. Quello che ho imparato sui computer l'ho imparato dal vivo, sul lavoro. Per quelli della Rand, questi giochi sono più o meno l'equivalente degli orologi da tasca».
Jochumson: «Io ho imparato mettendomi di fronte al computer e provando e riprovando».
Flanagan: «Io ho seguito un corso di matematica in cui era richiesto l'uso del computer per risolvere i problemi

alla scopo di farci prendere familiarità con l'elaboratore. Il contatto che ho avuto è stato tutto qui. Poi ho passato un sacco di tempo in sala computer per conto mio, da maniaco potreste dire. Per occuparsi di videogiochi non ci sono scuole. Gli altri possono insegnarti a programmare e a non commettere errori, ma per il resto uno deve farsi da sé. Io l'ho fatto perché ero ambizioso e curioso di natura. Un consiglio? Seguire un corso. Leggere dei libri. Imparare il linguaggio Assembler. Non c'è nessuna formula magica».

Bjork: «Comperatevi un computer e mettetevi a giocare in casa. Scrivete qualche programma. Provate il linguaggio macchina e l'Assembler. Le aziende non hanno voglia di perdere tempo ad addestrarvi. Bisogna che impariate da voi le tecniche per programmare. (Bjork raccomanda il PASCAL perché insegna la programmazione strutturata). Questo linguaggio torna particolarmente utile quando allo stesso progetto lavorano due o tre persone. Che naturalmente devono essere in grado di parlare lo stesso linguaggio».

Woodhead: «Contrariamente a quanto ha detto Edison, si tratta al 99% di ispirazione e all'1% di sudore. Nel caso di un lavoro creativo è importante avere le idee chiare su come lo si vuole alla fine... di modo che i colori possano essere sempre brillanti. La cosa migliore che una persona possa dire è: "Questo è ciò che voglio fare, adesso come posso fare per ottenerla?" *Raster Blaster* è nato così, e così pure *Choplifter*. Prima di cominciare i programmatori hanno cominciato innanzi tutto ad avere loro una chiara percezione di quanto volevano».

CG: *Quali sono i vostri giochi preferiti?*

Bjork: «Mi piaceva *Tron* quando era appena uscito. *Ms. Pac-Man* è troppo simile alla versione da sala giochi. In fatto di giocabilità, *Zaxxon* si avvicina moltissimo a *Pac-Man*».

Flanagan: «A me piacciono *Raster Blaster, Repton, Turmoil, Pinball, Construction Set*».

Woodhead: «Tra i giochi da sala giochi... *Robotron*. Tra le cartucce da usare in casa... *Zaxxon* su ColecoVision. Io sono un patito dei giochi di baseball nelle sale giochi. Ma imbrogliano».

Bjork: «Uno dei miei posti preferiti è il centro test giochi Grand Prix di Malibu. Ho potuto giocare con la prima macchina che presentava il gioco *Tron*. Quelli che preferisco adesso sono *Pengo* e *Robotron*.

Gorlin: «Io non gioco per divertirmi. La maggior parte dei giochi non sono ancora abbastanza interessanti».

Jochumson: «A me non è che piaccia poi tanto giocare coi videogames. Mi piacerebbe vedere dei giochi per cui sia richiesta una maggiore abilità e richiedano una minore coordinazione mano/occhio».

CG: *Come vi sentite a guadagnarvi la vita creando dei giochi?*

Bjork: «Spero solo che duri ancora per un po', perché mi piace da matti! Io passo tutto il giorno a lavorare e a giocare. Per me è un vero divertimento. Non mi vedo proprio a fare altri lavori».

Flanagan: «A me piace semplicemente. Mi piace creare dei giochi su cui posso vedere altre persone impegnarsi a fondo. È come creare un libro o un quadro. La gente ne ricava un piacere. È davvero molto gratificante».

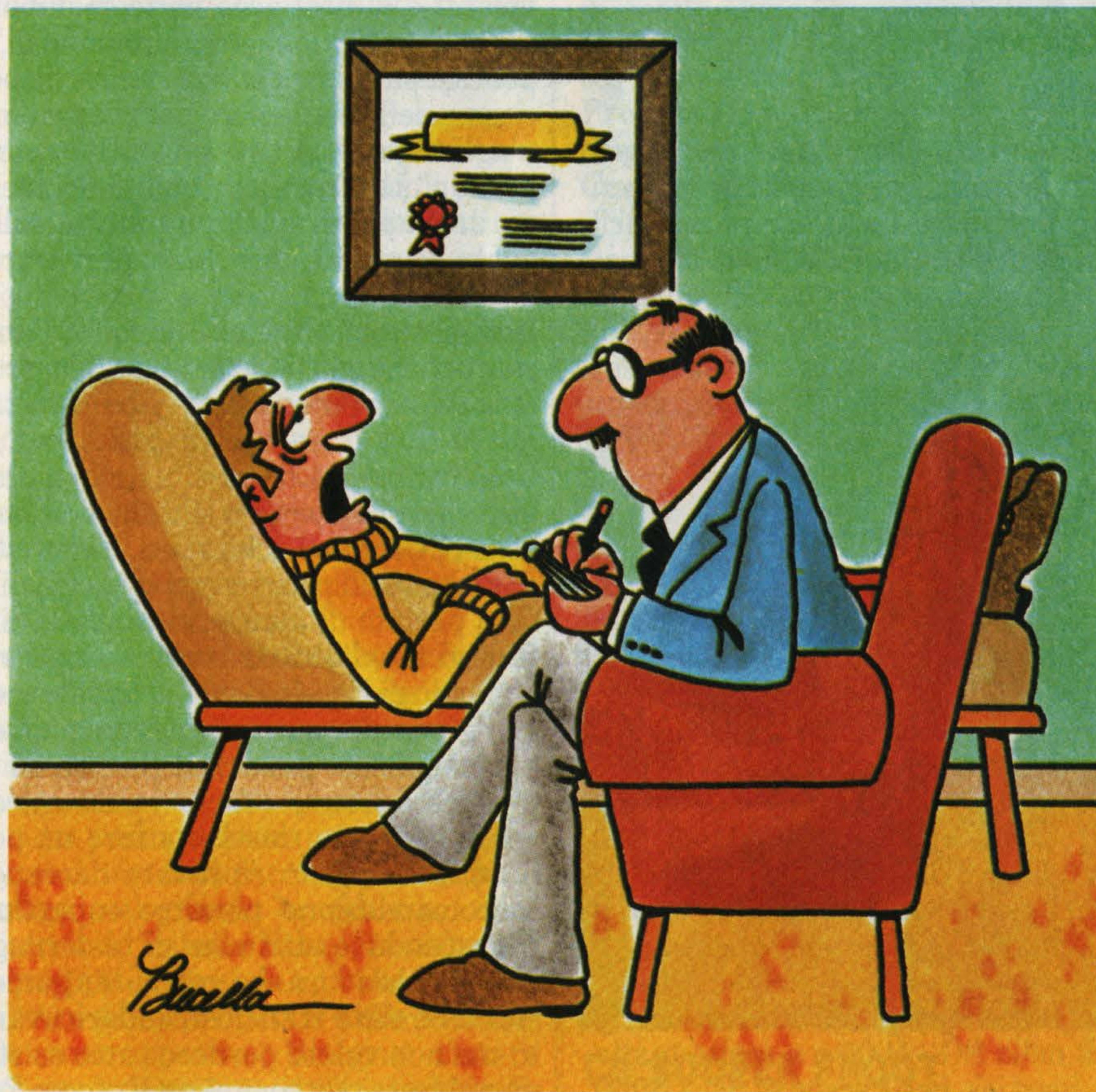
CG: *Che consigli potete offrire ai giocatori che vogliono ottenere punteggi più alti coi vostri giochi?*

Woodhead riguardo *Wizardry:* «Se vi trovate in difficoltà, la cosa migliore è chiamare il nostro ufficio e noi vi daremo un consiglio ad hoc. Ricordate il credo del vigliacco: Chi si volta e scappa vivrà abbastanza da vedere un altro giorno».

Warner riguardo *Castle Wolfenstein*: «Un segreto che i giocatori forse ignorano è quello della schnapps. Il fatto è che non si può sparare diritto se si beve molta schnapps. Per risolvere il problema occorre mangiare molti bratwürst».

Gorlin riguardo *Choplifter*: «Andrà meglio se non mettete fuori combattimento i carri armati. Se invece li distruggete, si passerà a un altro round. A me piace tenere le baracche chiuse fino al momento in cui voglio procurarmi degli ostaggi. Sbarcate vicini per farvi caricare prima che arrivi un carro armato o un aereo».

Bjork riguardo *Canyon Climber:* «Nella prima scena servitevi ogni qualvolta sia possibile delle scale per evitare di essere investiti dalle capre. State attenti alle capre. Più rimanete sulla scena, più rapida diventa l'azione. Non preoccupatevi degli schermi. Cercate di arrivare in cima il più rapidamente possibile. Gli schermi durano solo per un certo tempo, e possono danneggiarvi invece di aiutarvi. Per evitare i sassi: due uccelli sono stupidi e uno intelligente. Questo farà cadere i sassi dall'alto. Quando passa in volo, volate alla stessa altezza. E poi fate pratica, tanta pratica».

Flanagan riguardo *Spectre*: «All'inizio del gioco vedrete sulla destra dei punti piccoli e grandi. Sono gli energizzatori e dovrete dirigervi subito verso di loro».

"Il mio problema è che da quando gioco a Q Bert ho cominciato a saltare anche i pasti, gli appuntamenti....."

Cartucce, Cassette, Floppy disk

N-SUB

Sega, entrata alla grande nel mondo dei videogames casalinghi ha presentato di recente un avvincente «thrilling» marino imperniato su di una battaglia sottomarina e navale entusiasmante nella grafica e nelle regole. Voi siete al comando di un micidiale sottomarino con a disposizione un parco-siluri efficienti e direzionabili in due punti. Gli attacchi dovranno essere portati in modo molto preciso in senso verticale per abbattere e veder affondare le navi di superficie ed in senso orizzontale per distruggere i sommergibili nemici.
Curata nella dinamica di gioco questa battaglia sottomarina offre notevoli spunti di realismo apprezzabili e di effetto spettacolare; doti quest'ultime apprezzabili nella console Computer Videogame SG - 1000 e nel SEGA Personal Computer, dove si è in grado di apprezzarne al massimo le possibilità. Creato per un solo videogiocatore *N-Sub* può essere pilotato tramite joystick nella SG - 1000 e a scelta tastiera - joystick nel Personal SC - 3000. Conveniente nel prezzo questa cartuccia è tra le migliori oggi in commercio tra quelle sviluppate sui temi delle Submarine-War.
Prodotto da: Sega
Supporto: cartuccia
Compatibile con: SC-3000

REVELATION

Scritto da Steven Chapman, un designer che ha tutti i numeri per diventare qualcuno nel mondo ormai affollato dei videogames, *Revelation* si distingue oltre che per la grafica per le caratteristiche di alta difficoltà che propone. Si tratta di frequentare le perigliose strade aeree e non di un immaginario paese preistorico, o postatomico non so, popolato di dinosauri volanti e di bestiacce varie di dubbia fonte genetica, ma accomunate dall'identica passione divoratrice. A disposizione dell'utente poco più che una mitraglietta sparante colpi lenti e visibili ed un'ottima manovrabilità del mezzo, arma più di quella da fuoco, sulla quale conviene far leva per trarsi d'impaccio.
Bello il titolo, Rivelazione, bella l'ambientazione, difficile la strategia, frustrante per i meno bravi la difficoltà. *Revelation* è un arcade-game per il Commodore 64 di quelli che non tradiscono le attese, di quelli che non fanno rimpiangere i soldi spesi. Provvisto di molti livelli progressivi di gioco, diffuso per più di quaranta caverne differenti e abitato da trentuno mostri, il mondo di *Revelation,* lo capirete meglio giocando, non è di quelli nei quali è consigliabile perdersi. Ben saldo il joystick e premuto forte il pulsante di sparo dovreste riuscire a fare un po' di strada. Sennò riprovate daccapo, raccomandazione peraltro superflua conoscendo le attitudini di testardaggine e di bravura dei computer gamesters. Se siete stanchi di andare avanti, ma non volete perdere tutto esiste un pulsante per congelare il gioco; *Revelation* potete trovarlo anche alla Giucar di Bologna (051/533290).
Prodotto: Softer
Supporto: cassetta
Compatibile con: CBM/64

ROBBER

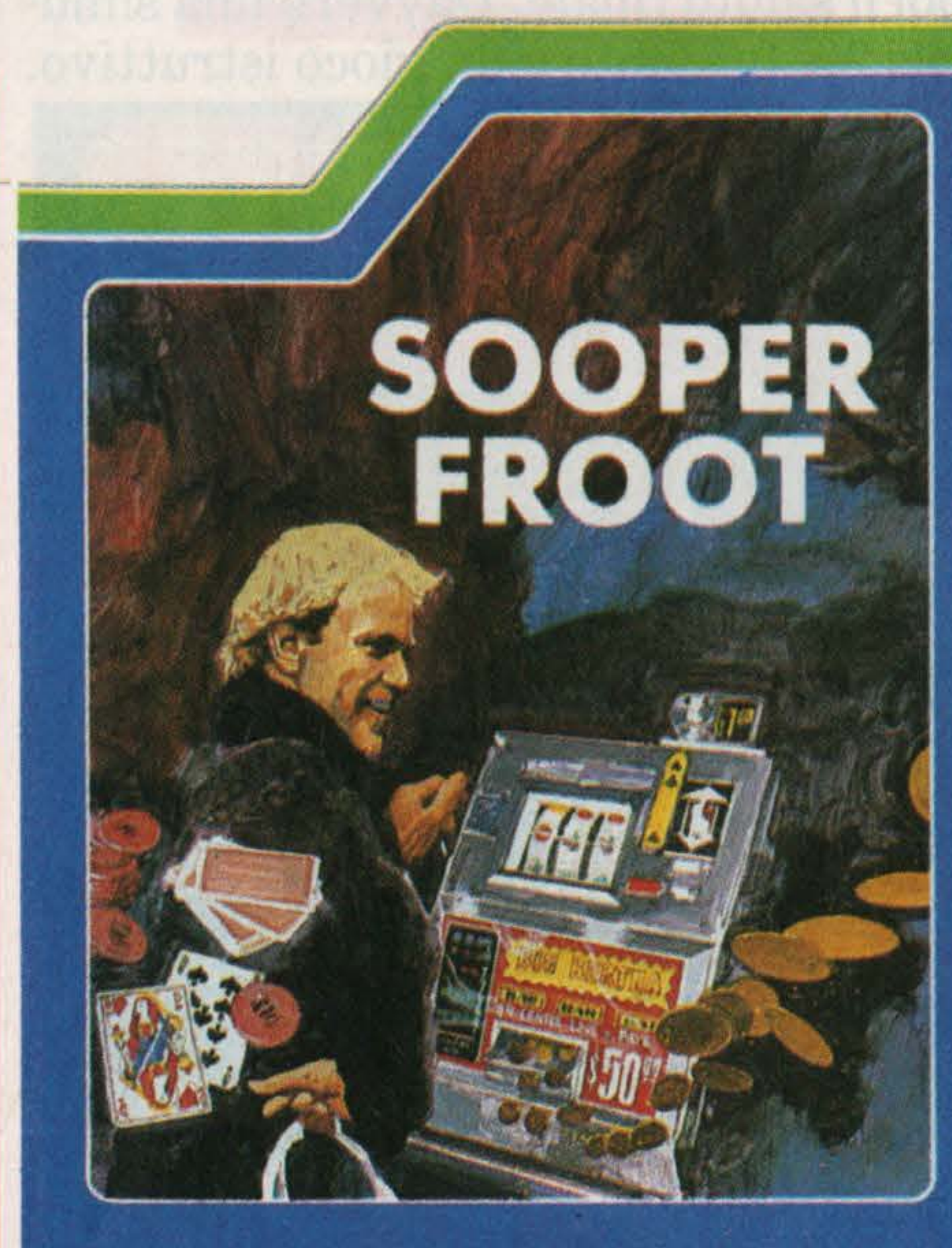
Un'avventura mozzafiato nella cella sotterranea di un antico castello. Ci troviamo nei panni di uno dei più famosi e abili ladri della contea. Si tratta di sottrarre da un antico maniero un forziere contenente gioielli, diamanti, denaro e ricchezze di ogni tipo. Prima di partire per il «colpo del secolo» dovremo procurarci uno stetoscopio, la chiave della porta e la chiave della cassaforte. Una volta raccolti i ferri del mestiere dovremo prepararci a superare una lunga serie di ostacoli. Dovremo attraversare un ponte misterioso le cui sponde scompaiono non si sa per quale strano incantesimo, dovremo percorrere le buie e umide caverne subacquee infestate dalla terribile medusa mortale e fare il possibile per non essere colpiti dal suo liquido velenoso. Ci sono poi le catacombe dove abitano voracissimi uccelli antropofagi, mentre, più oltre incontreremo delle palle rimbalzanti. Sono pericolosissime e dovremo fare attenzione a non lasciarci schiacciare. Ma superare tutte queste insidie non è sufficiente, dobbiamo infatti tenere ben a mente il sentiero percorso perché, dopo poco, scompa-

rirà dietro i nostri passi.
Il cammino è stato lungo e difficile, ma, finalmente, eccoci giunti alla meta tanto attesa: la cassaforte si trova davanti ai nostri occhi. Aprirla per gente esperta come noi è davvero un gioco da ragazzi. A proposito, un particolare da non dimenticare: un ladro deve anche riuscire a fuggire! Una volta trovato il tesoro, bisogna ritornare al punto di partenza.
Prodotto da: Virgin
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

OLYMPICS 84

Escono ancora, anche se questo a dire il vero era in tempo nei negozi inglesi, i titoli dedicati ai giochi estivi di Los Angeles. Questo non è un gioco, è piuttosto una data base dedicata alle Olimpiadi anche se è risolto più o meno come un computer game e questo ne rende facile la consultazione senza obbligare a fastidiosi, continui sguardi al manuale. Pubblicato in una scatola molto ricca rispetto ai comuni packages del soft gioco, *Olympics 84* fornisce tutte le informazioni che desiderate sulle Olimpiadi passate ed è aggiornabile, con un sistema di salvataggio delle nuove istruzioni, anche con i nuovi risultati di L.A. e con quelli a venire di Seul 1988.
Sfogliando le pagine del libretto illustrativo, anche questo molto ben curato, si scopre che l'Italia è ben presente in moltissime specialità. Potete venire, per esempio, a sapere, che nei 1500 m maschili di corsa siamo proprietari di una medaglia d'oro e tante altre notizie interessanti e curiose. Il computer può essere interrogato in molti modi: si può domandargli chi sia stato il vincitore in una determinata specialità, chi abbia vinto in un certo anno, quale sia la classifica in certe gare delle passate, edizioni. Un piccolo capolavoro, insomma, per gli amanti delle statistiche. Impacchettato in due cassette, il software è abbastanza rapido da caricare e può essere anche acquistato nella versione floppy. Se non trovate *Olympics 84* dal Soft: Winchester alla Storm Sherborne Dorset. Dt9 4DL.
Prodotto da: Storm Software
Supporto: cassetta
Compatibile con: CBM64

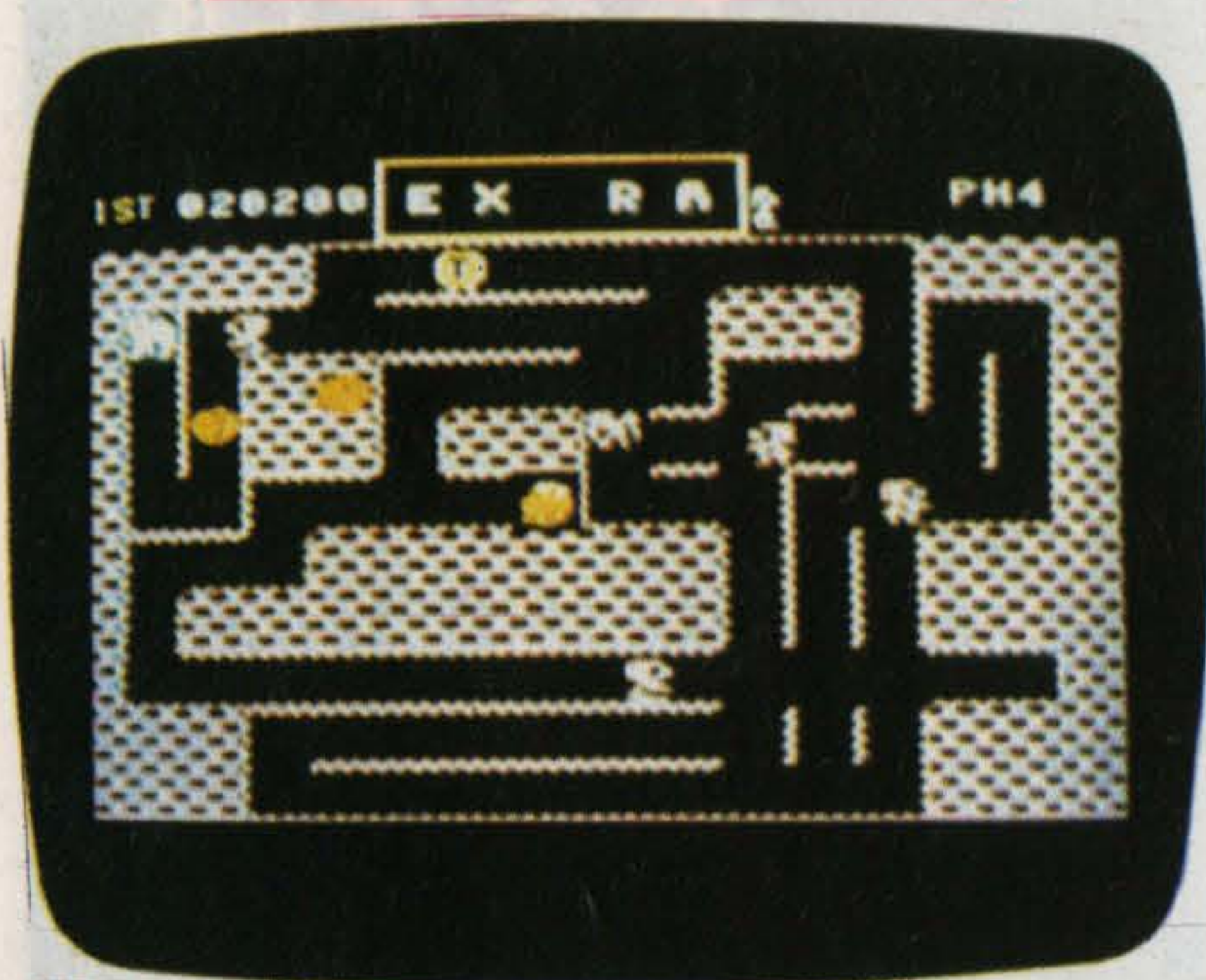
SNOOPY AND THE RED BARON

Snoopy nasce nel 1950 come l'amico Charlie Brown. È, insomma, un anziano dei Peanuts, ha un anno più di Schroeder, due anni più di Lucy, tre anni più di Linus, eccetera. Trentaquattro anni, per un cane, sia pure bracchetto del Cheshire, sono tanti. Ma Snoopy non li dimostra affatto: anzi, pare con il tempo acquistare maggiore energia fantastica, maggiore violenza vittimistica, maggiore egoismo sociale. Snoopy è senz'altro più di un eroe. Infatti è due eroi: il pilota della prima guerra mondiale destinato a soccombere, e il grande avversario destinato a vincere, quel terribile asso dell'aviazione tedesca che non si vede mai, ma sempre colpisce. La parte vincente di Snoopy, il Barone Rosso.
Quando ero giovane, ogni notte ululavo alla luna... Ero ignorante e primitivo allora... Eppure mi divertivo... - rimugina Snoopy in un momento di triste malinconia.
Buon giorno ciurma di terra! Ecco l'asso dell'aviazione della prima guerra mondiale che posa accanto al suo Sopwith Camel. Insomma tanto eroismo non poteva non essere premiato e così ci ha pensato Atari con il suo *Snoopy and the Red Baron*; un meritato omaggio al grande bracchetto.
Il terribile Barone Rosso ha sottratto importanti provviste agli alleati: panini, coni gelati, popcorn e altre leccornie sono sparite. Bisogna aiutare Snoopy a recuperare tutto quel bendidio. Non è certo una missione semplice, il Barone Rosso è un perfetto aviatore e un tiratore scelto. All'inizio dell'impresa disponiamo di quattro canili per stivare le ghiottonerie, ma, se il Barone Rosso riesce ad abbattere la nostra dispensa colpendola per otto volte si riprende tutte le merendine. Snoopy può però difendersi con la sua mitragliatrice. Per riguadagnare le leccornie basta tener d'occhio il Barone Rosso e, non appena ne lascerà cadere una, dovremo recuperarla toccandola col canile. Buon appetito... scusate, buon divertimento!
Prodotto da: Atari
Supporto: cartuccia
Compatibile con: VCS Atari

SOOPER FROOT

CG SOOPER FROOT

Il più tipico dei giochi da pub inglesi, il più cattivo dei giochi d'azzardo au-

tomatici, finalmente simulato alla perfezione, in una confezione dal costo contenuto alla portata di tutte le tasche. *Sooper froot* non è altro che una slot machine: il famoso pirata dal braccio solo, capace di azzerare in pochi minuti, grazie all'incredibile sfavore delle probabilità, qualunque capitale, è finalmente esorcizzato e costretto a derubarci di soldi immaginari. Oltre che un gioco indubbiamente bello e molto riuscito, lo considero anche terapeutico. È impossibile non convincersi, dopo aver trascorso un'oretta davanti alla macchina, che alle slot machines è del tutto impossibile vincere. *Sooper froot* è dotato di quattro linee mobili, così le probabilità diminuiscono ulteriormente, e fornisce al giocatore un capitale iniziale di due sterline. Su quel budget aggiunge, ma molto più spesso sottrae, le vincite e le perdite. Ci sono poi dei sistemi per far muovere i simboli fino ad una combinazione vincente, ma sarebbe troppo lungo da spiegare ed oltrettutto ve ne accorgerete da soli in pochissimo tempo. La vincita massima è di due sterline se riuscite a mettere in fila quattro bar oppure quattro angurie, in ogni caso vi servirà a ben poco perché presto o tardi sentirete risuonare la fastidiosa, in questo caso, e definitiva musichetta della Stangata, che musica appropriata, che vi mette a parte del termine del gioco. Un insolente scritta «better luck next time», maggior fortuna la prossima volta è poi il saluto finale. Davvero una simulazione brillante e un gioco istruttivo.

Prodotto da: Commodore
Supporto: cassetta
Compatibile con: CBM64

ENVAHI

La fantascientifica città di Envahi è sormontata da un'enorme diga che fornisce ai suoi abitanti l'acqua e l'energia elettrica necessarie per vivere. Ma la città si trova in serio pericolo, minacciata da una schiera di terribili invasori. Ogni soldato dell'esercito nemico possiede un ben preciso obiettivo strategico ed è pronto a sacrificare la vita per attaccare, distruggere e radere al suolo la città. La situazione è decisamente drammatica e il futuro di Envahi è nelle nostre mani. Siamo gli unici in grado di salvarla dall'annientamento. Alla guida di un potente elicottero da combattimento dobbiamo tentare il tutto per tutto cercando di tenere la situazione continuamente sotto controllo. Si tratta di pattugliare senza sosta la città e di attaccare l'esercito nemico con le potentissime mitragliatrici installate sul nostro elicottero.
È un'impresa davvero difficile ma non impossibile. L'esercito degli invasori, pur deciso a distruggere tutto ciò che incontra, sembra una banda di burloni per i loro buffi obiettivi. Ci sono i munshers che, provenienti da est, sono pronti a rosicchiarsi le pareti della diga. Pochi morsi e la città sarà interamente sommersa. I nerboruti nasties vogliono invece trasformare Envahi in un'attrezzatissima palestra. Bisogna fare molta attenzione a Bully Baliff; attacca all'improvviso per impadronirsi della base missilistica e lasciare Envahi senza difese. Slidey non è da meno, quando arriva saltellando può avere solo due obiettivi: ucciderci o distruggere la città. L'unica tattica è mantenere la calma.
Un'ultimo particolare da tenere sempre presente: l'elicottero è solubile e, quando comincia a piovere è buona norma... prendere l'ombrello.

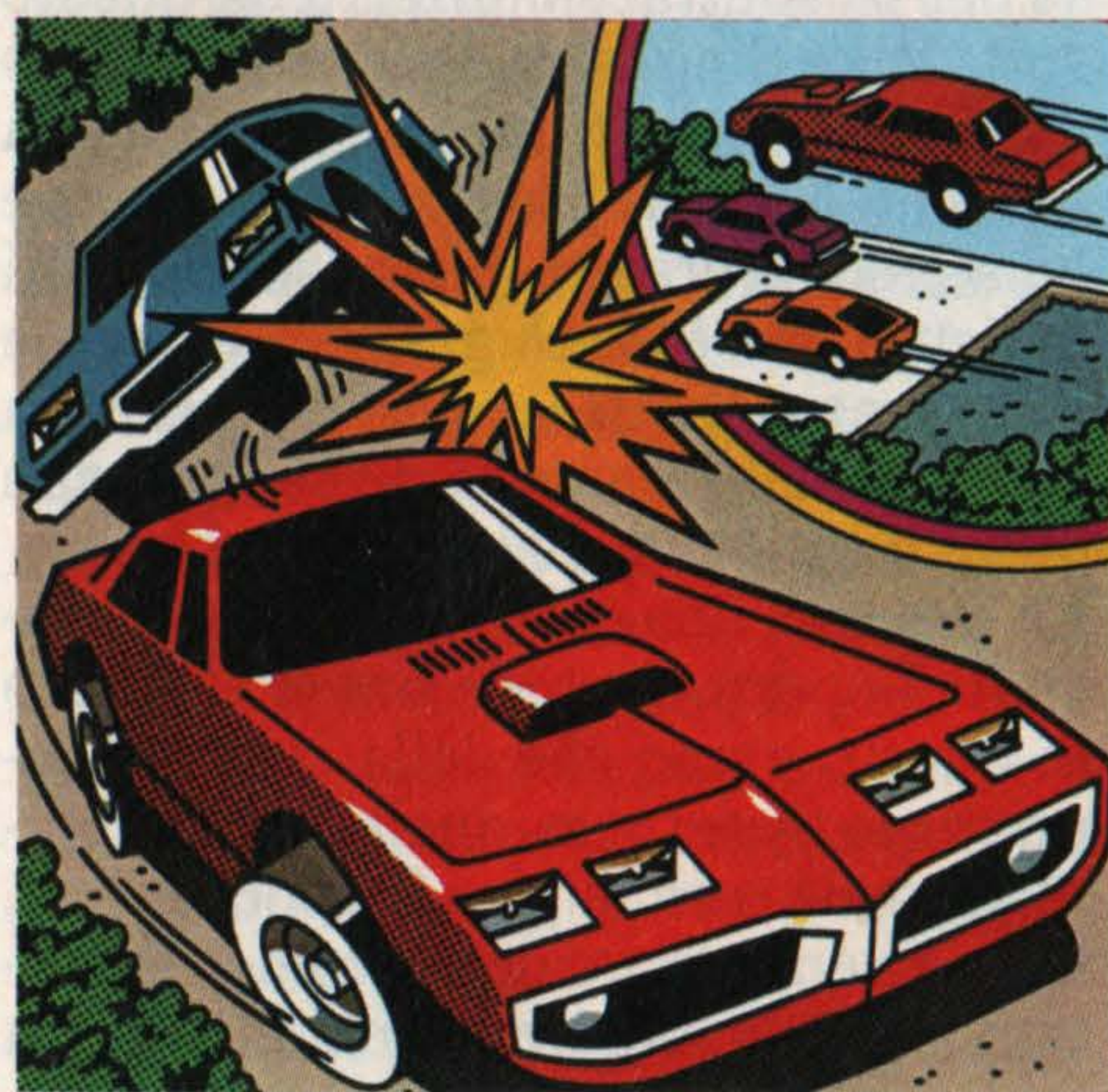
Prodotto da: Virgin
Supporto: cassetta
Compatibile con: Vic 20 +3K di espansione

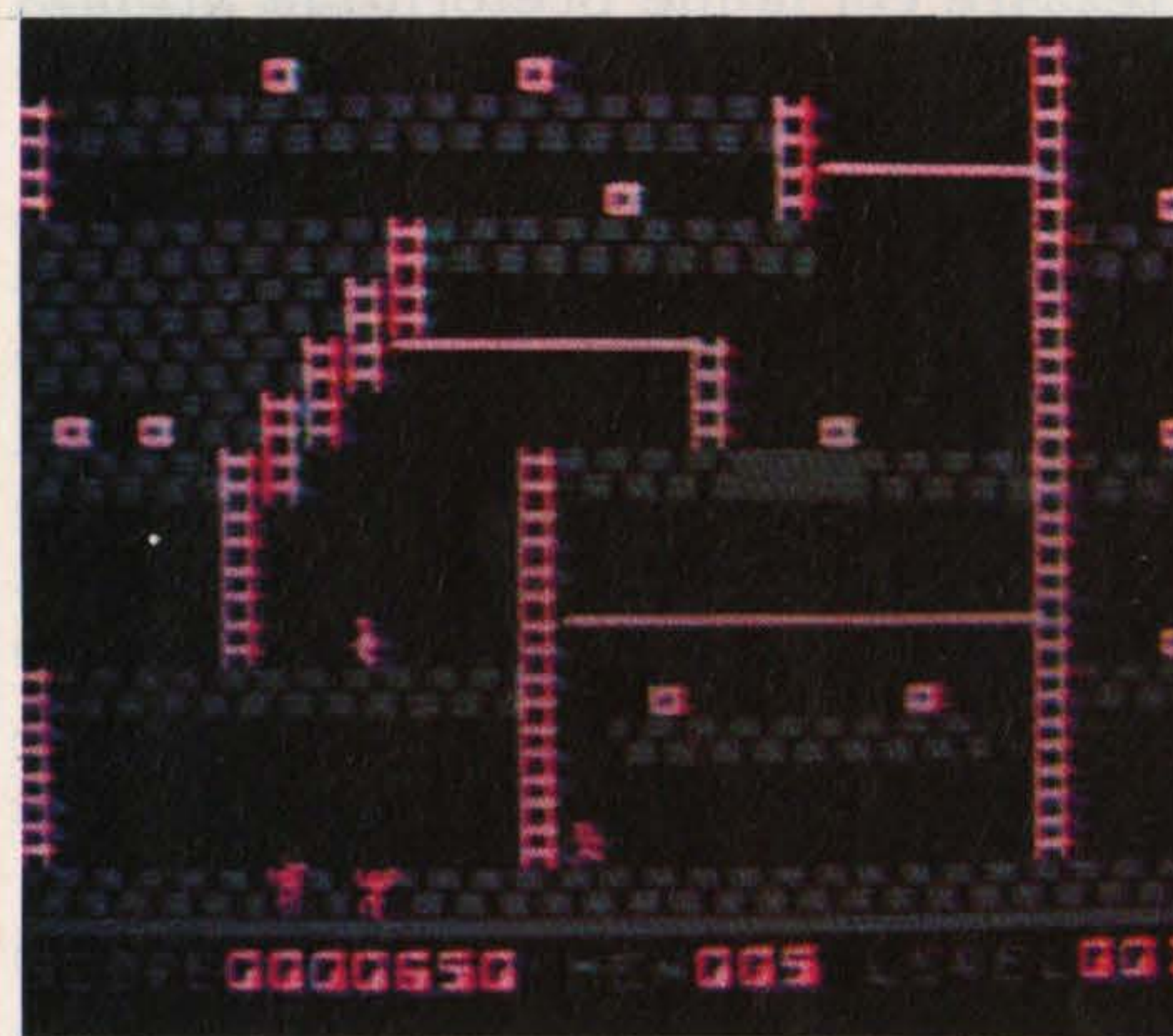
MR. DO

Per la serie «Una mela al giorno leva il medico d'intorno» ecco cinque efficaci interpreti: Mister Do, naturalmente, protagonista e «titolare» del game, il Cattivo, il Mostro Alphamonster, lo Scavatore e il Divoratore Blu. Le cose stanno così: Mr. Do, solerte agrocoltore, decide un bel mattino di raccogliere le sue rosse e profumate ciliege; ma i Cattivi non gli danno tregua, senza fatica e preoccupazioni vorrebbero ora impossessarsi del ricco raccolto. Meno male che Mr. Do possiede una palla con la quale può difendersi, ricacciando i Cattivi. Ma spesso queste palle di difesa non sono sufficienti e allora si può ricorrere alla mela. Veramente una solidarietà fruttifera, perché le mele possono non solo sbarrare la strada ai maligni inseguitori ma anche, secondo la celebre teoria di Newton, cadere sulla loro testa.

I Cattivi purtroppo non sono così innocui come sembra: essi possono trasformarsi in Scavatori per togliere la terra da sotto i piedi di Mr. Do: tempi duri per i contadini! Ma seguendo antiche tradizioni di feste di paese, ecco apparire un gigantesco banchetto, avvicinandosi al quale Mr. Do può rifocillarsi, saziarsi e collezionare preziosi punti. È il giusto rifornimento per tentare di raccogliere tutta la frutta dell'orto. Ma come si completa uno schermo? Ci sono quattro modi di eseguire il lavoro fino in fondo nell'orto e di procedere poi nel prossimo:

1) raccogliere tutte le ciliege nell'orto, come è logico;
2) eliminare tutti i Cattivi, anche in versione Scavatori;
3) togliere di mezzo i mostri Alphamonster perché, come suggerisce il loro nome, contengono una lettera dell'alfabeto con cui può completare la scrittura EXTRA: scritta che dà diritto a Mr. Do di riserva;
4) conquistare il Brillante, che può comparire in qualsiasi posto quando la mela si rompe.

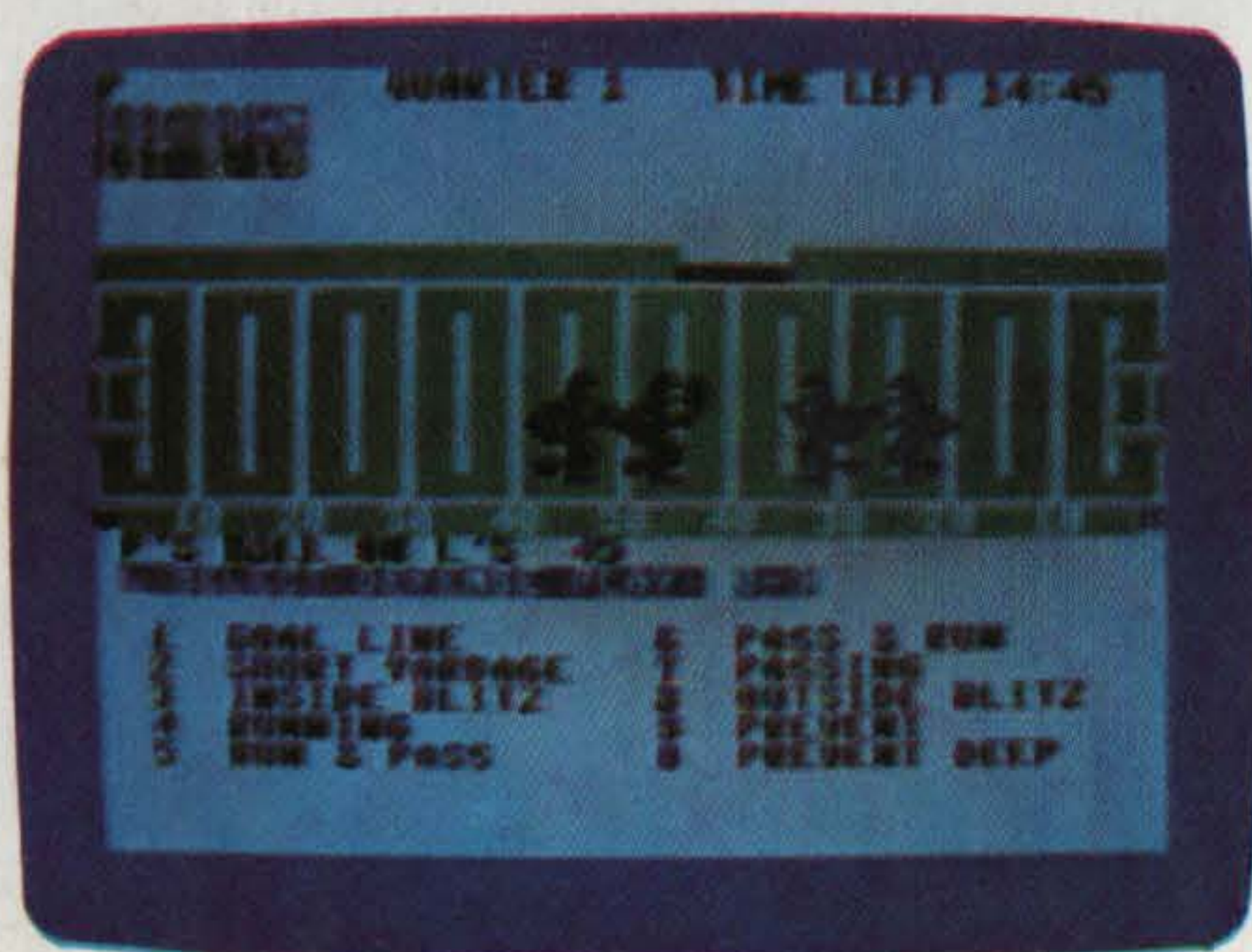
Il gioco tutto sommato è semplice ma ha una su poeticità che affascina e diverte. Come sempre la grafica firmata Coleco esalta gli effetti visivi e sonori.
Prodotto da: CBS Coleco
Supporto: cartuccia
Compatibile con: CBS Coleco.

BUMP'N'JUMP

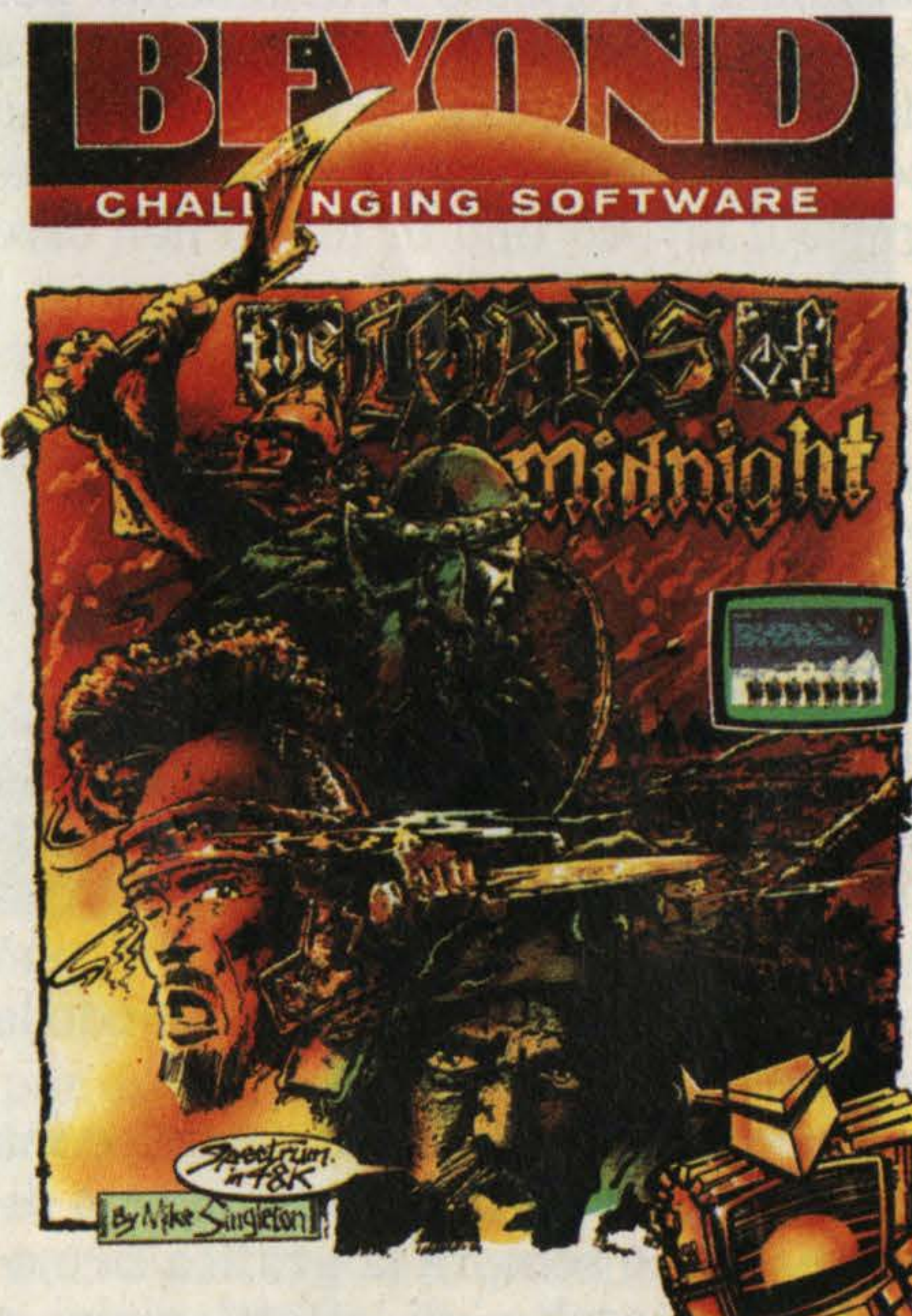
Non è una strada ma un vero e proprio campo di battaglia. Intorno ci sono un sacco di automobili, sembrano tutte impazzite. Guida pericolosa, eccesso di velocità, sorpasso azzardato nulla è vietato in questo gioco, anzi, vince chi ha la guida spericolata. Le automobili che incontriamo lungo la strada non vanno evitate, bensì disintegrate. Bisogna tamponarle, urtarle, farle uscire di strada prima di finire schiantati contro un albero o contro il guard-rail. Più automobili si distruggono più punti si ottengono. Sulla strada non si incontrano solamente macchine ma anche una lunga serie di pericolosi ostacoli. Bisogna fare molta attenzione alle pozze d'acqua, l'unica possibilità è di passare sul marciapiede che le circonda o di prendere esattamente le misure e... saltare il più alto possibile premendo il bottone Action. Si può saltare in ogni momento, più alta è la velocità più alto sarà il salto. Premere il pulsante action può essere un'ottima soluzione anche per tamponare e distruggere le altre automobili, ma, attenzione a non atterrare nell'acqua o sul ciglio della strada, potrebbe costarvi la vita.
La strada da percorrere varia con il procedere del gioco e si complica sempre di più. Si completa un livello di percorso ogni volta che si riesce a raggiungere il distributore di carburante. A questo punto è possibile leggere visualizzato sullo schermo il punteggio ottenuto, il numero di automobili distrutte, i bonus guadagnati, il livello che sta per iniziare e la stagione in cui di dovrà guidare per guadagnare buoni punti è quello di riuscire ad atterrare esattamente su di un'isola al centro di una pozza d'acqua.
Prodotto da: Intellivision
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Intellivision

LODE RUNNER

Lode Runner, prodotto dalla Bradebour Software, è un copyright americano del 1983, ormai però reperibile anche in Italia. A mio parere un videogame per essere bello deve riscontrare principalmente tre doti: grafica, semplicità concettuale e maneggevolezza. Troppo spesso vengono proposti videogiochi eccezionali, ma per giocare con i quali occorrono lauree in ingegneria e doti di contorsionismo. Ciò ovviamente limita la fascia di pubblico che potrebbe utilizzarli. Tenendo fede a quanto detto reputo *Lode Runner* un gioco fantastico soddisfacente alle caratteristiche precisate prima. Sebbene lo scopo del gioco sia quello di condurre un omino a spasso per un labirinto cercando di fargli raccogliere tutti i birilli e quindi passare allo scenario successivo.
Il gioco è strutturato in maniera tale da renderlo sempre interessante, sia per la varietà di movimenti permessi al nostro eroe, sia per la bellicosità degli altri omini che tentano di prenderlo, sia per la possibilità di ottenere punteggi elevati e quindi tentare di migliorare i propri records.
A proposito di quest'ultima cosa il gioco utilizza una delle migliori abitudini dei videogames da sala giochi, permette di memorizzare su disco i dieci migliori punteggi ottenuti e per cui di conservarli non solo nell'ambito di una partita, ma sempre in futuro e con la propria sigla. A ciò viene aggiunta una altra idea originale, cioè la possibilità da parte dell'utente di crearsi degli scenari addizionali oltre ai 150 già forniti dal gioco.
Prodotto da: Bradebour Software
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Commodore 64

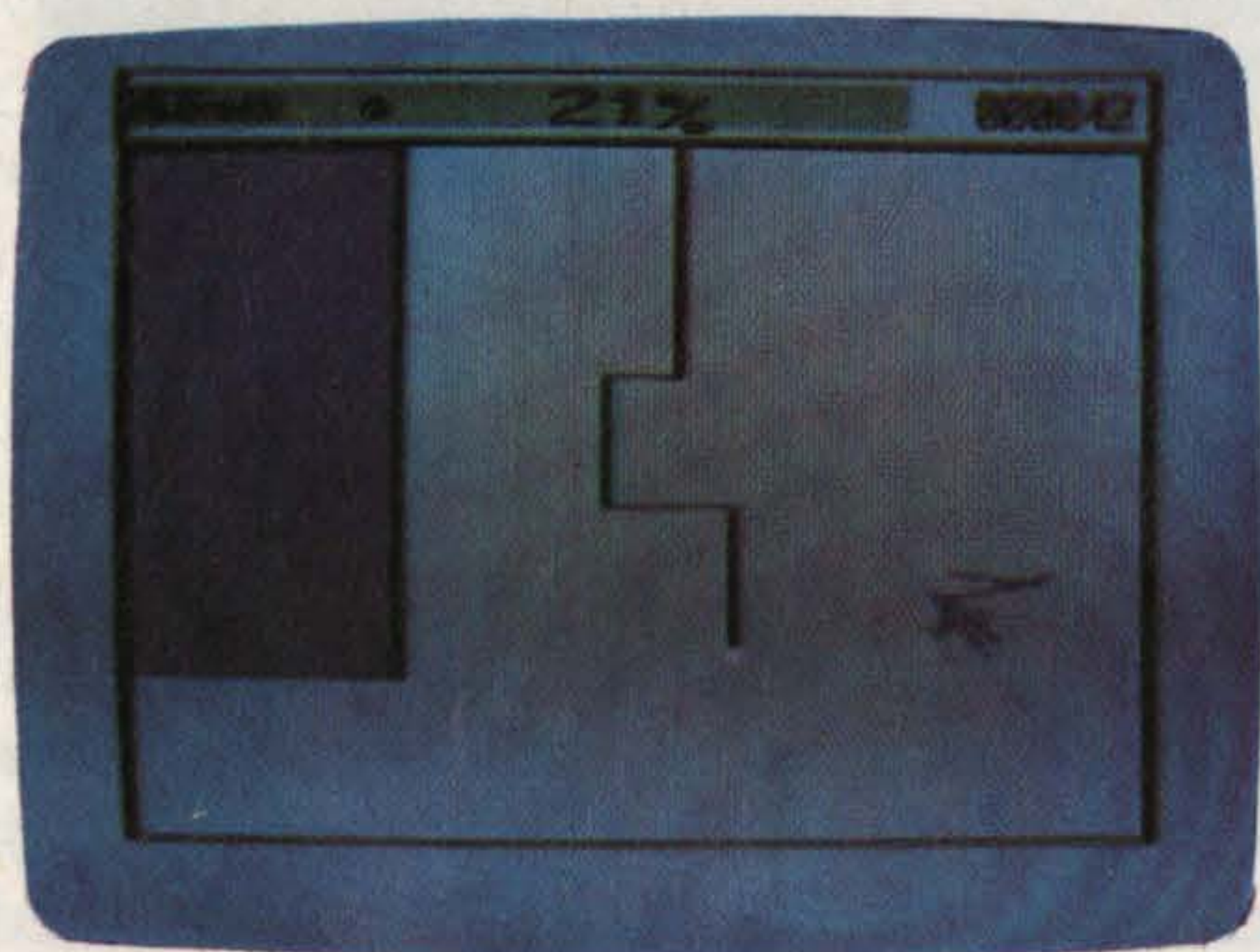
SUB ROC

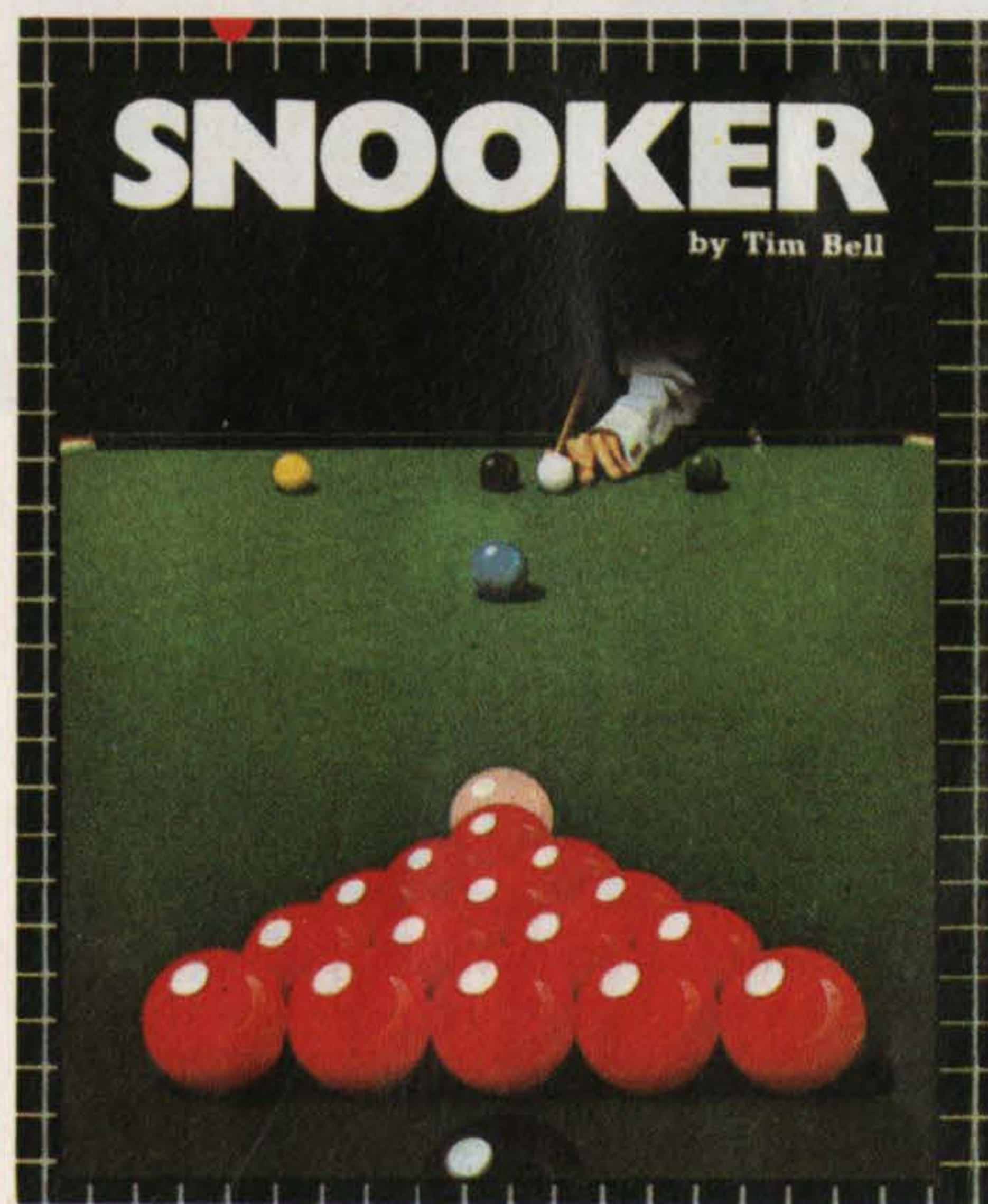
Allarme! Una flotta nemica ha circondato la vostra nave, siete in serio pericolo. Ci sono dischi volanti che si

muovono sparando missili e lanciando mine di continuazione, mentre le navi sparano potentissimi siluri. Bisogna rimane calmi, da veri eroi, prendere bene la mira centrando l'obbiettivo nel reticolato e rispondere al fuoco.
Muovendovi a basse altitudini la vostra astronave Subroc lancia siluri contro l'esercito dei caccia e degli incrociatori, mentre per colpire i nemici che vi attaccano dall'alto bisogna ricorrere ai missili.
Incrociatori e corrazzzate solcano il mare senza permettere la minima sosta e si spostano in tutte le direzzioni. Attenzione, i pericoli non sono terminati: il cielo è invaso da una miriade di dischi volanti tutti con il preciso obbiettivo di distruggervi. Si passa di sorpresa in sorpresa ed è ora la volta dei terribili caccia verdi che appaiono in serrata formazione. Bisogna fare di tutto per eliminarli prima che lancino i loro missili verso di voi. È l'unico modo per aver salva la vita e per guadagnare punti premio. Anche colpendo la nave misteriosa che compare di tanto in tanto sullo schermo è possibile ottenere un bonus.
La battaglia continua e il tempo passa, se il combattimento era iniziato alla luce del sole ora continua nel buio più totale, bisogna stare all'erta e resistere fino al ritorno della luce. Il gioco termina quando tutte le vostre astronavi Subroc verranno eliminate. Ogni giocatore può scegliere tra quattro livelli di difficoltà che prevedono un numero diverso di astronavi disponibili.
Prodotto da: Sega
Supporto: cartuccia
Compatibile con: CBS Coleco

FOOTBALL STRATEGY

Nessuno più di me, penso, potrà apprezzare l'esistenza di questo favoloso gioco di simulazione, in quanto giocator e appassionato videogames. Non per niente un'altra volta ci troviamo di fronte ad una ennesima eccellente produzione della Avalon Hill di Baltimora.
Sappiamo tuttavia, che ogni qualvolta c'imbattiamo in una produzione di questa casa, l'elavato livello qualitativo che permette un'eggettivo riscontro realistico trasforma queste simulazioni in autentici pezzi aprezzabili, la maggior parte delle volte, solo dagli addetti ai lavori. Si tenga ben presente che con ciò non voglio scoraggiare nessuno dal provare questo gioiello della simulazione, ma sicuramente i profani non saranno in grado di riscontrare alcune raffinatezze tattiche proprie della rigorosa strategia che vige in questo fantastico sport.
Bene, prima di tutto tengo a precisare ancora una volta che *Football Strategy* essendo un gioco di simulazione, non necessita di joysticks per funzionare. È possibile giocare in due fiocatori o sfidare il computer.
I non esperti capiranno come la non conoscenza dei vari schemi offensivi e difensivi, porterà nel secondo caso a umilianti sconfitte. Queste poichè nella programmazione del modo di gioco del computer sono stati utilizzati gli schemi di cinquanta partite della NFL, la lega professionistica americana, e come quindi il computer saprà giocare in ogni situazione lo schema più opportuno secondo una mentalità prettamente professionistica.
Il gioco permette ai giocatori di battezzare col nome preferito la propria squadra e quindi dà inizio alla parte attiva del gioco. A questo punto, al centro dello schermo, apparirà un campo da Football americano con porte e yarde numerate. Nella parte superiore avremo i nomi delle due formazioni, il punteggi parziali nei vari quarti e il cronometro. Invece nella parte inferiore avremo l'elenco degli schemi; 10 per la difesa e 24 circa per l'attacco comprendenti corse, passaggie e i vari calci.
Quando i giocatori hanno selezionato gli schemi prescelti, il computer, tenendo conto della posizione e degli schemi giocati, elaborerà statisticamente l'effetto dell'azione svoltasi. Attenzione, ciò non avverrà casualmente, ma confrontandosi con situazioni analoghe nelle partite dei professionisti.
Alla fine di ogni quarto il computer presenterà le statistiche dell'attacco per informare ogni giocatore dell'andamento della propria formazione.
Prodotto da: Avalon Hill
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

LORDS OF THE MIDNIGHT

Ecco una recensione che viene facile facile. È impossibile trovare aggettivi per lo spettacolo offerto da questo soft. Mike Singleton, l'autore di *Lords Of The Midnight,* mi parla di questa nuova tecnica di programmazione che lui stesso ha creato: il Landscaping. Mi assicura che è stato grazie a questa e solo grazie a questa che è riuscito a mettere nella memoria dello Spectrum 48K, tutte le istruzioni necessarie.
La Beyond, una delle migliori soft house di Londra, si gode ora il successo di questo game che della sola versione per lo Spectrum, quella per il Commodore 64 sarà in giro fra pochissimo, ha già venduto qualcosa come settantamila copie. Non credo che ci vorrà molto tempo perché ottenga un successo analogo anche in Italia. Ed ora la storia. Cavalieri erranti, dispersi in terre irreali eppure verosimili, si circondano di mistero e di fascino, ottengono risultati entusiasmanti al loro passaggio. Montano destrieri bianchissimi e possono essere sconfitti solo dalla vostra dabbenaggine. Naturalmente tutto all'insegna del massimo del-

l'interattività possibile. Un adventure game, questo, che assomiglia ad un gioco da sala per velocità di movimento e splendore di definizione. Un gioco per il computer che è uno spettacolo in piena regola, un intrattenimento ad alta tecnologia per quelli che preferiscono nutrire il loro televisore con il massimo della creatività. Un solo appunto, ed ecco spiegato perché non ho tributato a *Lords Of The Midnight* il massimo dei voti, l'argomento scelto non è originalissimo. Ma non si può chiedere tutto.
Prodotto da: Beyond
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

QIX

Qix o *Stix*, come molti lo chiamano, è un gioco sicuramente già famoso in Italia, data la grande diffusione che ebbe nelle sale giochi.
La versione per il Commodore 64 è opera di A. Tratt. Completamente nuovo nel suo genere, in quanto una volta tanto non ci troviamo di fronte al solito gioco spaziale, *Qix* è un gioco estremamente simpatico e semplice, senza meccanismi o procedure estremamente macchinose.
Il gioco presenta un rettangolo della grandezza dello schermo nel quale si muove estremamente rapida un'entità molto simile ad un'onda elettromagnetica.
Bene, il nostro compito è di guidare, tramite il joystick, una specie di rombo, estremamente piccolo che svolge una funzione di pennello, e contornare all'interno del rettangolo un'area il più grande possibile, escludendone ovviamente l'«onda». Ma attenzione, se l'onda dovesse toccare i confini della nostra area prima che il rombo in movimento abbia raggiunto uno dei lati del rettangolo principale esso verrebbe distrutto.
In ausilio dell'«onda» avremo anche tre crocette che seguiranno il nostro rombo sia sui lati del rettangolo principale che lungo il percorso, distruggendolo in caso di cattura. I punteggi verranno calcolati in base all'area contornata, maggiore sarà la superficie dell'area, maggiore sarà il punteggio.
Ogni qualvolta la superficie raggiungerà il 75% del rettangolo principale avremo uno schema colorato diversamente e in cui sia l'«onda» che le crocette si muoveranno più velocemente.
Prodotto da: A. Tratt.
Supporto: cassetta.
Compatibile con: Commodore 64.

SNOOKER

Un bel biliardo simulato di quelli tipo Paul Newman nello Spaccone. Un gioco decente in quanto ad effetti, capace di simulare discretamente anche lo spin, quello che in italiano si definisce «effetto».
Pieno di buone intenzioni, Tim Bell, il programmatore di questo Snooker ha tentato di darci un tavolo da biliardo in piena regola, con le palline, potete scegliere l'opzione da 10 o da 15, e giocarci in due o in quattro, il segnapunti elettronico, i consueti rumori delle biglie che cozzano una contro l'altra e che finiscono in buca o sulle sponde. Quello che Tim non è riuscito a darci, con la sua simulazione, è il vociare della sala, il fumo azzurrino delle sigarette che si alza lento e va a disporsi giusto sotto la lampada al centro del tavolo e i gessetti bluastri che servono a cospargere la stecca di uno strato morbido. A pensarci bene non ci ha dato neppure il segnapunti di legno con i piccoli pezzi di plastica colorata e si è scordato anche di fornirci delle stecche decenti. Ma nonostante tutto il gioco non è disprezzabile. Un po' macchinoso da capire, all'inizio, difficile da utilizzare con lo spin, nonostante tutto *Snooker* è abbastanza avvincente, non fosse altro che per la possibilità di giocare in più persone. Una simulazione approssimativa, colori poco decisi, al contrario di quelli forti e duri dei veri biliardi, ma anche velocità di esecuzione, discreta competitività. No, *Snooker* non è certo uno dei giochi peggiori di quest'anno, ma neppure uno dei migliori.
Prodotto da: Visions
Supporto: cassetta
Compatibile con: CBM64

DANGERMOUSE

Prima di tutto osserviamo la scena. Londra respira con sollievo, sapendo che il diabolico barone Silas Greenback non sta terrorizzando la città con i suoi misfatti.
Dangermouse arcinemico del barone, nonché nostro eroe, si sta tranquillamente rilassando nel suo appartamento in Baker street. Legge il giornale, pensando che Greenback ha lanciato la sua sfida per dominare il mondo e improvvisamente il video telefono comincia a squillare. È il colonnello K, capo dei servizi segreti di stato.
«Ci è appena giunta notizia del servizio segreto peruviano, che il barone e la sua banda hanno passato alcune notti dentro la giungla, costruendo un androide uguale a Dangermouse!!!»
«E a cosa dovrebbe servire?...» — chiede Dangermouse pensieroso. «Questo essere mostruoso potrebbe impersonarti ed infiltrarsi quindi nei nostri servizi segreti, a meno che tu non riesca a fermarlo prima che venga attivato...» dice il colonnello K.
Ecco allora Dangermouse entrare in azione e, a questo punto, entrate in gioco anche voi.
Dovete aiutare il nostro eroe a volare fin dentro la giungla, evitando le pattuglie aeree di Greenback che cercheranno di respingervi.
Non avete molto tempo a disposizione prima che l'androide venga attivato.

Una volta atterrati dovrete evitare i coccodrilli nelle paludi ed un puma affamato che blocca il vostro sentiero. Superati questi ostacoli, Dangermouse potrà finalmente andare a distruggere la diabolica invenzione. Se il tempo scade l'androide distruggerà il mondo.
Il primo schermo rappresenta alcuni grafici assai piacevoli. Volando verso il Perù appaiono vari robots (da distruggere). Bisogna eliminarli sparando delle note musicali dal juke-box dell'aeromobile. Al juke-box deve essere detto contro chi si sta sparando. Se si sbaglia nota un robot vi catturerà.
Nella parte finale, graficamente più spettacolare, troveremo Dangermouse dentro il rifugio nemico. Egli deve guardarsi dal pavimento completamente elettrificato. Deve bloccare il programma di attivazione spegnendo un intrigo di luci gialle nella scatola di controllo. Se ci riesce ha battuto il diabolico barone. *Dangermouse* è un gioco divertente da giocare. La trama è originale e fatta bene. Naturalmente vi sono diversi livelli di difficoltà e l'ultimo è quello di Top Agent Level.
La grafica dello schermo finale è stupenda. La casa produttrice ha detto che questo potrebbe essere il primo di una serie di avventure di Dangermouse. Aspettiamo con impazienza la prossima...
Prodotto da: Creative Sparks
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

GAME DEL MESE

BITMANIA

Ancora una citazione per l'ormai mitico Tron. Il nemico da combattere è ancora il calcolatore ribelle. Lo scenario è decisamente affascinante. Ci troviamo catapultati all'interno del nostro Commodore 64 alle prese con un insidiosissimo flusso di neutroni. Il nostro obiettivo consiste nel cercare di raggiungere il nucleo centrale del databus nel quale ci troviamo. La CPU farà di tutto per arrestarci e per impedire la nostra missione inviandoci contro le sue potentissime armate di Bits con il loro flusso mortale. I Bits possono assumere forme diverse, ma sono tutti egualmente mortali.
La CPU ha un potere di controllo quasi totale su tutto quanto succede intorno. È particolarmente abile nel sorvegliare la battaglia dei suoi Bits rifornendo in continuazione il suo esercito e provvedendo a sostituire i Bits eliminati. A nostra difesa disponiamo di un potentissimo cannone laser per distruggere il maggior numero di Bits. Ogni Bit colpito si trasforma immediatamente in un Pod. I Pod sono degli ostacoli che devono essere superati ed eliminati per poter passare al livello successivo. Ogni 8,5 secondi la CPU invia un Bit supplementare per sostituire quello che è stato colpito.
Non esiste tregua, la CPU tiene continuamente sotto controllo la situazione per evitare il nostro attacco al nucleo centrale.
Se ci troviamo circondati e minacciati da ogni parte dai Bits non dobbiamo lasciarci prendere dal panico ma fare di tutto per mantenere la calma. Se proprio ci risulta impossibile basterà schiacciare il pulsante FI che, una volta premuto, ci farà avanzare automaticamente al livello superiore. Non sperate però di rilassarvi, il livello successivo sarà più difficile del precedente.
Prodotto da: Virgin
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

MIDWAY

Per gli appassionati di simulazione tattica e di war-games parlerò di un classico di questo genere. Le simulazioni belliche hanno finalmente trovato un riscontro nel mondo dei computers. Mentre fino a circa quattro anni fa gli specialisti di questo campo erano obbligati a giocare su di una mappa, oggi è possibile trovare le stesse battaglie anche su un video.
Come garanzia di qualità e quindi di realismo, come pretendono i giocatori più incalliti, la marca che produce questi giochi è sempre la Avalon Hill ormai una sicurezza in questo campo poiché si dedica a questo tipo di realizzazioni fin dal 1958 e che vanta tra gli ideatori e realizzatori delle quali parecchie generali americani. A conferma di ciò proprio la battaglia di Midway fu creata dall'ammiraglio Wade Mc Clusky, eroe della battaglia. Il gioco si presenta con una dovizia di particolari soprendenti; inizia addirittura prima del giorno della battaglia, 3 giugno 1942, comprendendo tutta la fase di ricognizione aerea che fu fondamentale nella vittoria finale.
Nonostante il gioco sia privo di grafica ad alta risoluzione, esso mostra a richiesta, in ogni momento della partita una mappa delle operazioni indicando l'isola di Midway, la posizione delle due Task Forces americane e della flotta giapponese composta da portaerei, navi da battaglia e trasporti truppe per lo sbarco.
L'utente comanda sempre la flotta

americana. Egli ha un'ampia serie di ordini, chiedere la mappa, lo status dei danni, armare gli aerei sui ponti, lanciare le varie ondate d'attacco, ma attenzione a non sguarnire le portaerei dalla protezione dei caccia o ritardare il lancio di un attacco poiché l'ondata in ritorno senza benzina troverebbe i ponti pieni e allora...
Prodotto da: Avalon Hill
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

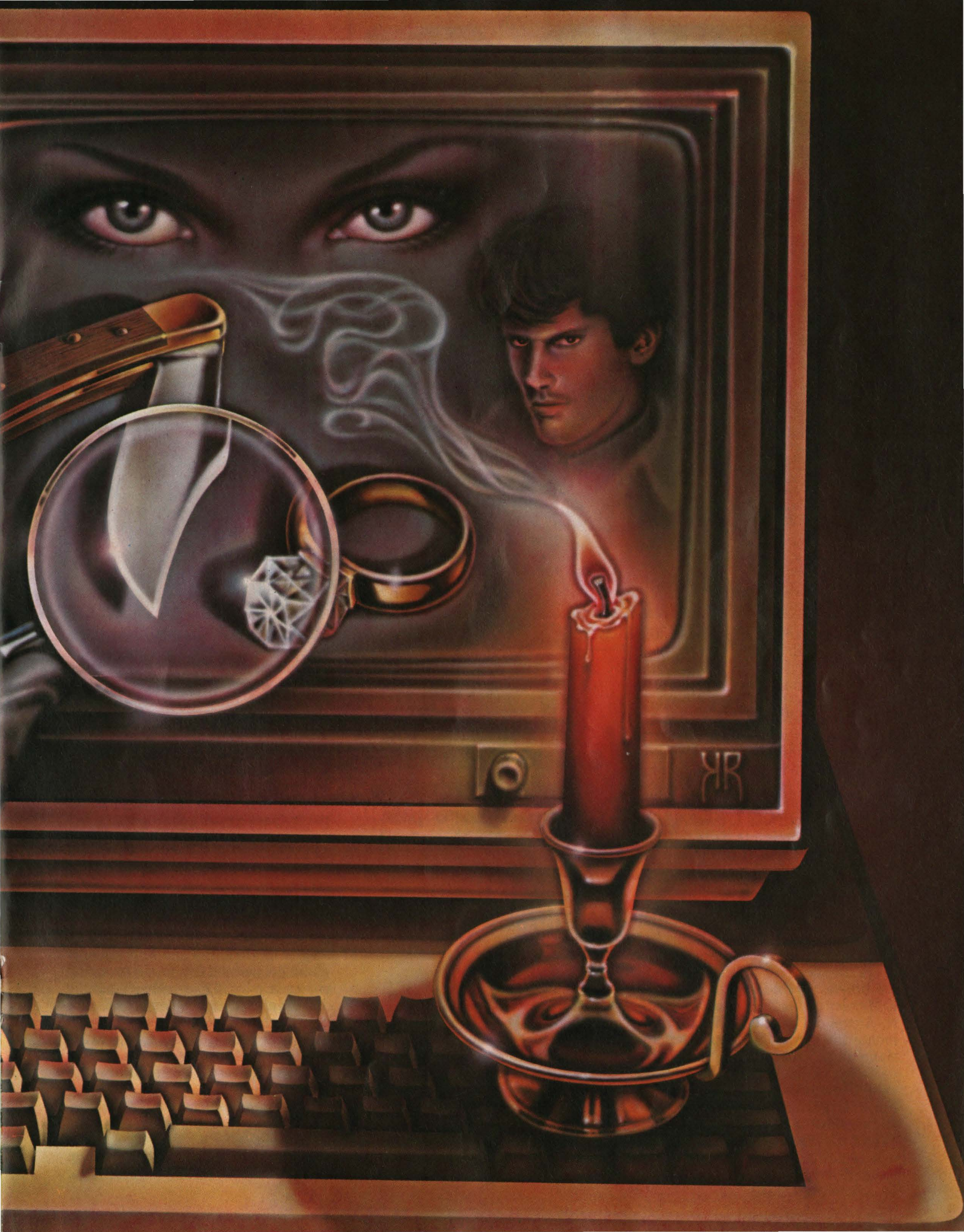
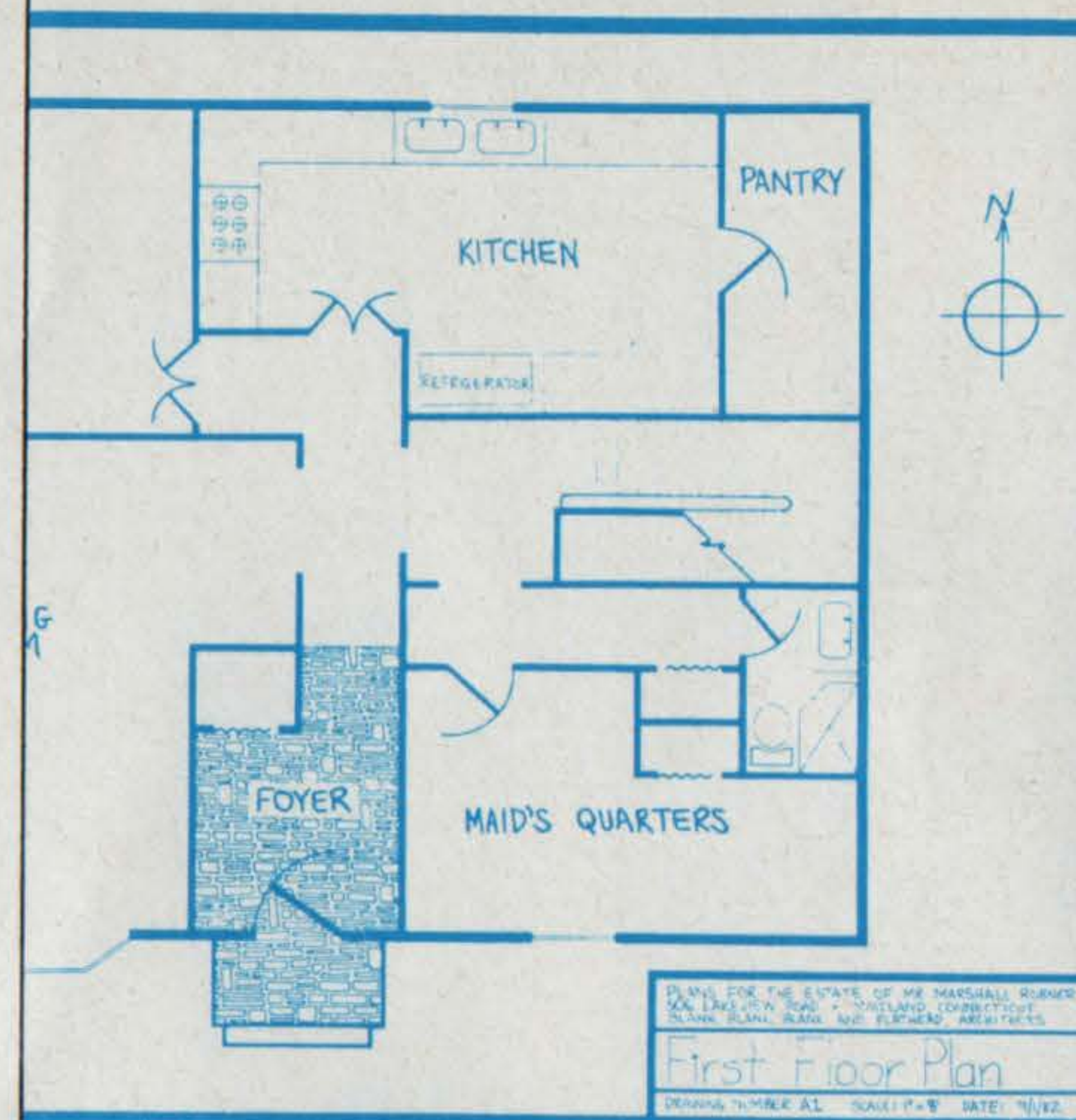
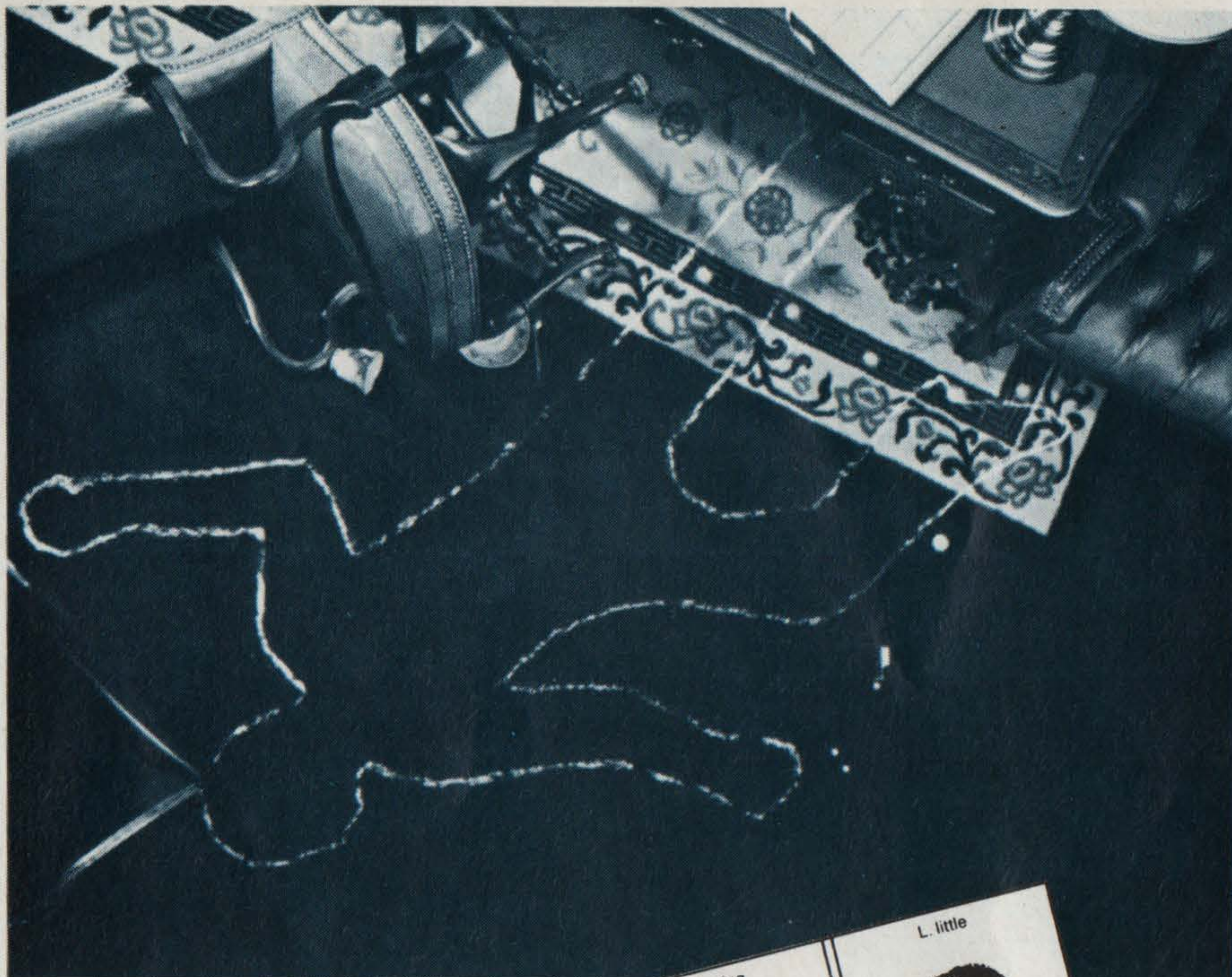
MATCH POINT

Mentre state leggendo questo articolo, il torneo di Flushing Meadows di New York è già finito. Ma se vedendo giocare campioni del calibro di Mc Enroe o Lendl, vi siete appassionati allo sport del tennis, perché non fare un po' di pratica usando uno degli ultimi programmi fatti dalla Psion Ltd.?
Match Point è destinato a diventare un gioco di simulazione sportivo. La grafica, sebbene abbastanza semplice, è ottima e funzionale. Ci sono diverse opzioni di gioco, incluso un livello di «esibizione» e una situazione di quarti di finale del torneo. All'inizio di ogni partita si può selezionare l'opzione desiderata presente nel menù dello schermo. Il campo da gioco si presenta in una prospettiva tridimensionale. I giocatori sono rappresentati da semplici figure di colore nero, che si muovono in modo molto realistico. Sullo sfondo del campo c'è un tabellone, dove viene segnato il punteggio ed i nomi dei giocatori. Lo «score» è uguale a quello delle vere partite, con il tiebreak a 6 pari. Le intestazioni che compaiono alla base dello schermo, servono ad avere maggiori informazioni sull'andamento del gioco.
Si può sfidare il computer o un avversario, giocando 3 sets su 5, proprio come avviene a Wimbledon.
Si può giocare usando la tastiera, ma è preferibile un joystick. È infatti difficile muovere velocemente le dita sui tasti nei momenti cruciali.
Premesso comunque, che si possono ridefinire i tasti al fine di rendere più funzionale il gioco. Il programma ha una presentazione molto bella che crea l'atmosfera dell'incontro.
Prodotto da: Psion
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

ASSASSINIO NEL COMPUTER

Sherlock Holmes e John H. Watson vi presentano i più emozionanti thriller per sfidare i geni del crimine col vostro calcolatore

Scorrendo i miei appunti relativi all'inizio dell'anno 1984, sono ancora stupefatto dagli strani casi che hanno occupato la mente dell'amico e collega Sherlock Holmes. La maggior parte dei problemi da risolvere, sebbene unici in se stessi, aveva qualcosa in comune con tutti gli altri che lo hanno impegnato nei lunghi mesi invernali. Ciascuno si è svolto su uno dei tanti computer che Holmes aveva piazzato in tutta la casa.
Giorno dopo giorno Holmes passava il tempo seduto alla tastiera del suo Personal Computer IBM o accoccolato di fronte all'Atari 800 istallato sul contenitore del carbone per il camino, quando non era imbambolato davanti allo schermo dell'Apple appeso ad una applique sopra il caminetto.
Non toccava cibo né acqua o altre bevande e non andava mai a dormire, tanto che ho cominciato a preoccuparmi seriamente per la sua salute.
Finalmente decisi che come amico e medico dovevo arrabbiarmi per questa situazione. «Holmes», gridai una mattina, mentre stavo mangiando le mie aringhe, «così non si può andare avanti!».
«Che succede?» mi rispose distogliendo gli occhi per un attimo da tutti quegli schermi e rivolgendosi a me con aria stupita. «Cosa dici Watson? Mi dispiace che tu pensi che ti abbia ignorato per un po', ma sono stato molto preso con questi piccoli problemi».
«Ho notato.», gli risposi. «Così preso che non ha toccato cibo né bevande negli ultimi quattro giorni, e credo che non abbia dormito per niente! Lo trovo al mattino nella stessa posizione in cui l'avevo lasciato alla sera: tutto raggomitolato di fronte a quelle macchine infernali».
«Davvero, Watson» ammise Holmes, saltando in piedi e indietreggiando lungo il tappeto. «Ma cosa sono il cibo o il sonno quando c'è un gioco in ballo?».

ILLUSTRAZIONE DI KENN RICHARDS

DEADLINE

Il signor Robner è stato assassinato, anche se sembra un suicidio. Si sospetta sia stato il figlio, ma non ci sono prove. Il movente è da ricercarsi nella stanza segreta dove il figlio è stato visto entrare...

«Gioco?», esclamai trattenendo a stento l'irritazione.
«Quale gioco? Il suo gioco è catturare i criminali e non credo che si possa fare stando in poltrona con gli occhi fissi sul computer».
«È qui che ti sbagli, Watson» ribattè Holmes dandomi una pacca sulla spalla e rubandomi una salsiccia dal piatto. «Un essere razionale può risolvere qualunque problema senza nemmeno alzarsi dalla poltrona. E questi giochi, a distanza ragionevole dalla mia poltrona, sono l'allenamento ideale per questo tipo di ragionamento».
«Via, Holmes, di quali giochi sta parlando?» chiesi.
Holmes ritornò al suo IBM sul tavolino da tè e disse «Giochi *gialli* progettati per computer» carezzando la tastiera. *Deadline* o *The Witness* su questo. *Murder by the Dozen* là sull'Apple. E *Murder on the Zinderneuf* sull'Atari. Alcuni dei giochi gialli sono veramente intriganti. Nonostante alcuni siano un po' deludenti, in un modo o nell'altro, per un perfetto essere razionale, offrono delle ottime premesse. Parecchi garantiscono una notevole stimolazione intellettuale.
«Vieni a vedere!», disse Holmes con uno sguardo esaltato.
Decisi di dargli corda. «Cos'è questo?», chiesi fissando lo schermo del computer. Vedevo solo parole.

"Il mio amico Sherlock Holmes si rifiuta di dormire e mangiare per stare davanti al computer con quegli infernali giochi gialli".

«Questo è *Deadline*», spiegò Holmes «uno dei migliori gialli che conosca. Un problema estremamente spinoso, in effetti. In questi giochi si tratta di inserire nuove parole nel computer attraverso la tastiera. Oppure usando il joystick.» disse con faccia goduta.
«Ma non appare alcuna immagine!» obiettai.
«Le parole sono il mezzo di comunicazione della razza umana» mi rispose Holmes con tono didattico. «E le parole sono il mezzo per esprimere questi misteri. Alcuni degli altri giochi offrono immagini a vari livelli di sofisticazione, ma a quelli arriveremo dopo. Ma pensaci bene, quando leggi un romanzo, non sei avvinto al punto da partecipare a quello che sta succedendo come se fossi direttamente coinvolto?».
«Certo» risposi.
«Quindi le parole hanno il potere di creare interi universi nella mente umana. Le capacità interattive di questi giochi non sono perfette. Alcune sono meglio di altre, ma una risposta sbagliata del computer può metterti fuori strada e far sì che ti chieda perché diavolo stai perdendo tempo a fissare quello schermo. Ma man mano che si va avanti nel gioco, il linguaggio restrittivo del computer diventa familiare e ti ci trovi completamente immerso».
A questo punto Holmes indicò lo schermo che presentava il gioco chiamato *Deadline* ...
«Questa è la casa dei Robner» disse. «Il signor Robner è stato assassinato,

CIRCULATION Approved By ABC

The Register

FINAL EDITION

VOL. XXXIII, NO. 54 — SANTA ANA, CALIFORNIA, TUESDAY, FEBRUARY 1, 1938 — 3¢ Per Copy, 75¢ Per Month

BORAH WARNS OF WAR DANGER

G.O.P.-Bourbons Rapped By Solon

S.A. BUSINESS MEN WARNED BY SENATOR

Fear Lost Boy Victim Of Cougar

BALL GOES ON WITHOUT GUEST OF HONOR LINDER

Heir Apparent to the Stone

Paul Wright On Stand In Own Defense

COUNTY LOSES

BEACH "SPIES"

NAT'L VOL. 7, NO. 2

DETECTIVE GAZETTE

FEBRUARY 1938 15¢

SPECIAL THIS MONTH: AN INDISPENSABLE OPERATIVE'S MANUAL ON *The* WITNESS

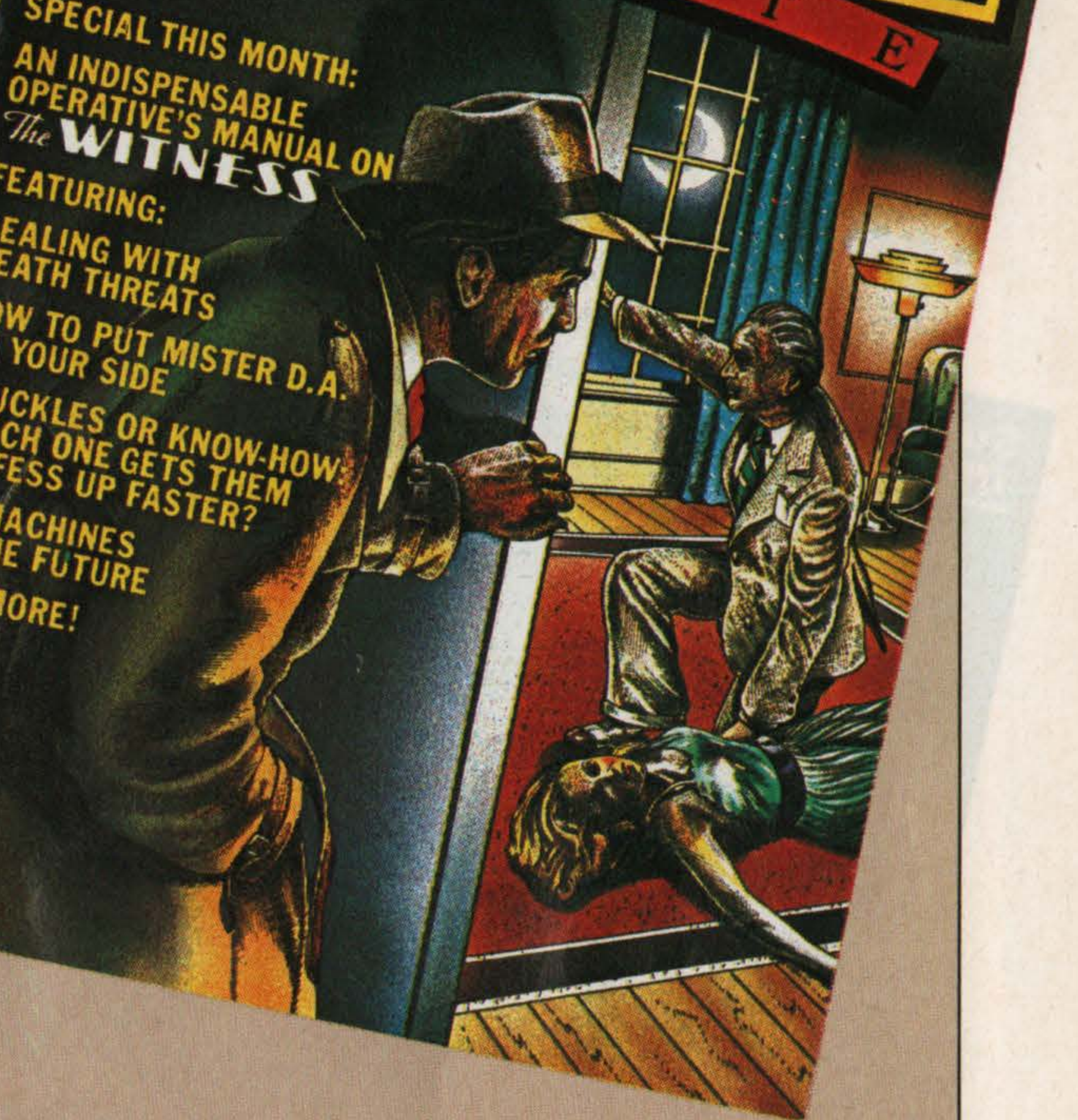
FEATURING:

DEALING WITH DEATH THREATS

HOW TO PUT MISTER D.A. ON YOUR SIDE

KNUCKLES OR KNOW-HOW: WHICH ONE GETS THEM TO 'FESS UP FASTER?

P.I. MACHINES OF THE FUTURE

AND MORE!

THE WITNESS

In un freddo venerdì sera di febbraio, nel 1938, a Los Angeles un uomo viene ucciso. E voi siete testimoni di questo efferato delitto. Uno stile alla Chandler. Provate a scoprire l'assassino.

anche se sembra un suicidio. Io sospetto che sia stato il figlio, anche se non ne ho le prove. Dipende tutto dal movente. Io ho seguito il figlio e l'ho scoperto mentre entrava in una stanza segreta. Sono sicuro che il movente è da ricercarsi in quella stanza segreta. Ma perché il giardiniere continua ad andare avanti e indietro con la scala? E che significa quella telefonata? Ti invito a riflettere sulla telefonata».
Osservai bene lo schermo e vidi:
▷ Esamina la parete sud.
Non vedo niente di speciale sulla parete sud.
▷ Guarda sotto il tavolo
C'è solo polvere.
▷ Vai verso nord
Non è possibile andare in quella direzione.
Tutto ciò non significava assolutamente niente per me, ma ero certo che per l'intelletto superiore del mio amico tutto era chiarissimo.
«C'è qualcosa d'altro su cui ritiene che io mi debba concentrare?». Chiesi molto rispettosamente.
«Il curioso fatto degli appunti sul blocco».
«Ma Holmes, non c'è nessun blocco!».
«Quello, Watson, è il fatto curioso!».
E mi guardò con aria soddisfatta.
«Ma bisogna adesso passare ad altri giochi. Qui nell'Apple abbiamo *Murder by the dozen*. Questo, sebbene abbastanza intrigante, è un genere abbastanza tradizionale, un giallo trasferito nel nuovo formato del computer. Si presenta con una mappa, un libro pieno di utili spunti e una dozzina di possibili delitti».
Mi avvicinai con Holmes alla lampada sopra il caminetto e vidi sullo schermo lì appoggiato una cartina che riproduceva in dettaglio una piccola città, con gli edifici indicati da una lettera dell'alfabeto.
«E qui uno cosa deve fare?» mi informai.
«Bisogna interrogare tutte le persone sospette e indagare su qualsiasi luogo. Comunque il metodo usato e le informazioni fornite sono molto circoscritte» disse Holmes tamburellando sui tasti.
«Holmes» lo informò lo schermo del computer, «ti trovi nella chiesa di S. Pietro».

"È proprio così, caro Watson" ammise Holmes. "Ma che cosa sono mai cibo e sonno quando c'è di mezzo uno di questi giochi?".

LE POSSIBILITA'

1. Parlare con Padre Brown
2. Parlare con Millicent Pierce, l'organista
3. Parlare con Boris Weir, guardiano del cimitero
4. Visitare il cimitero
5. Perquisire il confessionale
6. Esaminare il pulpito

«E adesso?» Chiesi
«Adesso credo che dovremmo intervistare Millicent Pierce, che, abbiamo buone ragioni per credere, suona l'organo in S. Pietro». Holmes toccò altri tasti.
L'immagine di una bocca comparve sul

MURDER ON THE ZINDERNEUF

Ci sono otto possibili vittime (e altrettanti assassini) in questo avvincente giallo. È il solo gioco che può essere comandato con il joystick.

monitor, in basso a sinistra, mentre alcuni numeri attraversavano il fondo dello schermo.
«Se queste sono le immagini, preferisco la mia rivista *Strand.* E cosa sono quei numeri?» chiesi.
«Quelli sono gli indizi» disse Holmes consultando un piccolo opuscolo intitolato *Clues*.
«Ma, Holmes» obiettai, «perché non stampano direttamente queste informazioni invece che rimandarti a un libriccino?».
«Elementare, mio caro Watson» rispose Holmes. «Se leggi il libretto di istruzioni vedrai che questo gioco, diversamente da *Deadline* e da *Witness,* è fatto per più giocatori.
«Ogni giocatore (un massimo di quattro) rappresenta un detective diverso. Per esempio, io sono Holmes. Tu puoi essere Wolfe, o Spade o anche un'illustre sconosciuto.
«Ciascuno di noi segue i propri indizi. Se fossero stampati sullo schermo tutti gli altri potrebbero leggerli».
«Ma allora in questo caso non puoi entrare nel vivo della storia come negli altri giochi!».
«Vero» ammise Holmes. «E mentre *Murder by the dozen* non richiede più di un'ora di gioco per arrivare alla soluzione, *Witness* o *Deadline* possono andare avanti per settimane. È una diversa filosofia di gioco, ogni ambiente ha la sua . Vieni a vedere l'Atari, ti mostrerò un modo ancora diverso per giocare».
Mi sporsi oltre Holmes che era accoccolato di fronte al contenitore del carbone, con in mano il joystick collegato all'Atari 800.

"Dai Watson, adesso passa tu alla tastiera e prova a giocare. Io devo andare fuori a risolvere un caso realmente accaduto".

«Veramente molto interessante, Holmes» dissi.
«Questo sembra illustrato con dei cartoni animati un po' rudimentali».
«In realtà sono piuttosto sofisticati per un computer così piccolo», mi informò Holmes. «Gli effetti sonori aggiungono un'altra dimensione».
Holmes mise in azione la macchina e proseguì: «Il gioco si chiama *Murder on the Zinderneuf,* l'azione si svolge su uno Zeppelin che attraversa l'Oceano Atlantico nel 1936,tutto sommato può dirsi un gioco abbastanza "primitivo". Si tratta di saltare addosso alle persone sospette per interrogarle con domande precedentemente preparate. Per cercare gli indizi bisogna manovrare il detective attorno alla stanza finché il computer non annuncia che è inciampato contro qualcosa di interessante. Questo non è un gioco per stimolare la capacità deduttiva, ma un simpatico modo per trascorrere qualche ora».
«E se uno non ha a disposizione il computer?».
«Allora si può investigare su un giallo in videodisco come *Murder anyone?* o *Many roads to Murder*».
Proprio in quel momento qualcuno bussò alla porta: era Billy, il maggior-

"**Watson! Forza, svegliati, lascia perdere un momento! Sono stato via due giorni e devo parlarti. Spegni quel gioco!**".

MURDER BY THE DOZEN

In questo gioco ci sono ben 12 crimini da risolvere. Alle indagini possono partecipare quattro detectives.

MASQUERADE

È l'unico "giallo" ad avere una grafica. Gli altri si basano solo sul testo. Sopra, la scena del crimine.

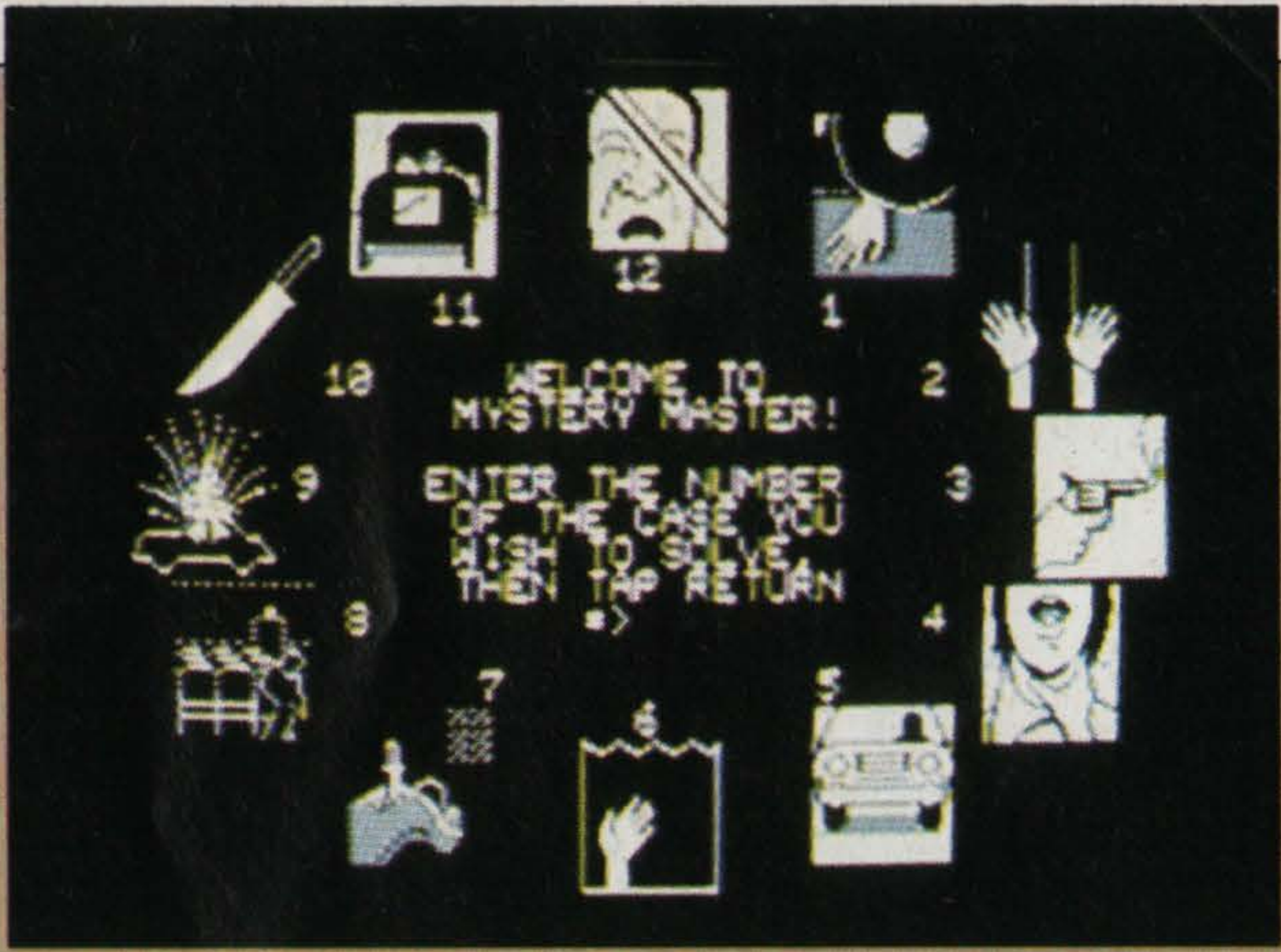
domo, che annunciava la visita dell'ispettore Lestrade. Lestrade entrò precipitosamente nel salotto, con i capelli lucidissimi messi in risalto dall'illuminazione fioca. Mi sono spesso chiesto se usasse il lucido da scarpe, ma ha sempre negato.

«Holmes» annunciò. «Ho bisogno di Lei. Abbiamo avuto una serie di misteriosi delitti nell'East End: sette avvocati trovati morti con dell'anatra arrosto in bocca».

«Che strano delitto!» disse Holmes saltando in piedi. «Ma ho dei casi qui.. beh, se devo andare... Watson lascio i problemi di ordinaria amministrazioni nelle tue mani fidate. Ti darò qualche esercizio per la tua capacità deduttiva».

Si diresse verso l'IBM e cambiò il flipper-floppy o come diavolo si chiama.

«Cos'è questo?» chiesi avvicinandomi allo schermo, ammetto con un po' di trepidazione.

«Sto mettendo in pista il gioco *Witness* per te. È una intricata storia ambientata nella Los Angeles del '38 tra strane dame, imperscrutabili orientali e attori disperati. Voglio proprio vedere cosa sai fare».

«Veramente, Holmes volevo finire di leggere alcune vecchie riviste mediche...».

«Ma figurati» gridò. «Dai, vecchio, provaci almeno per un'ora. Se proprio non ti piace, poi puoi sempre tornare alle tue riviste ammuffite».

Holmes prese cappello e bastone e mi fece un cenno seguendo Lestrade giù per le scale.

Mi soffermai a guardare lo schermo di fronte a me.

«Da qualche parte a Los Angeles» diceva. «In un freddo venerdi sera di febbraio, nel 1938», mi sedetti e rilessi il testo.

Poteva essere una storia di Sam Spade o di Philip Marlowe. Carina da leggere, magari. Ma da giocare?

Dubitavo molto che potesse suscitare il mio interesse.

Un taxi mi aveva appena scaricato all'ingresso della proprietà dei Linder. La mia pistola preferita, una Colt 32, si trova nel suo fodero...

Perché, il monitor vuole sapere, una strana sensazione di angoscia si impadronisce di me?

Davvero, perché? Beh, andiamo avanti ancora un po'.

Arrivo alla porta e suono il campanello. Il maggiordomo, Phong, mi fa entrare. Il signor Linder mi accoglie nel suo ufficio. Improvvisamente uno sparo e io sono morto.

IO?? No, un momento. Riproviamo. Ricomincio. Giusto per capire un attimo meglio come funziona. Voglio dire, non posso farmi uccidere entro i primi cinque minuti, Holmes non lo approverebbe.

Ah, così va meglio, forse ho capito. Questo Phong è un personaggio interessante. Meglio sapere qualcosa di più su di lui.

E la figlia di Linder? Lei che c'entra con il giallo? Se solo...

«Watson, Watson, forza, svegliati e lascia perdere un momento!».

«Cosa,» esclamai meravigliato «già di ritorno?».

«Sono stato via due giorni» rispose Holmes.

«No, davvero?» dissi scuotendo la testa.

«Non sembra davvero. Due giorni!».

«Davvero.», ripeté Holmes, «Vuol dire che hai trovato il gioco interessante».

«Beh, avevo finito le riviste...».

«Certo, vecchio mio, come no!».

— **Michael Kurland**

DIVENTATE VETERANI DI GUERRA CON TIME PILOT

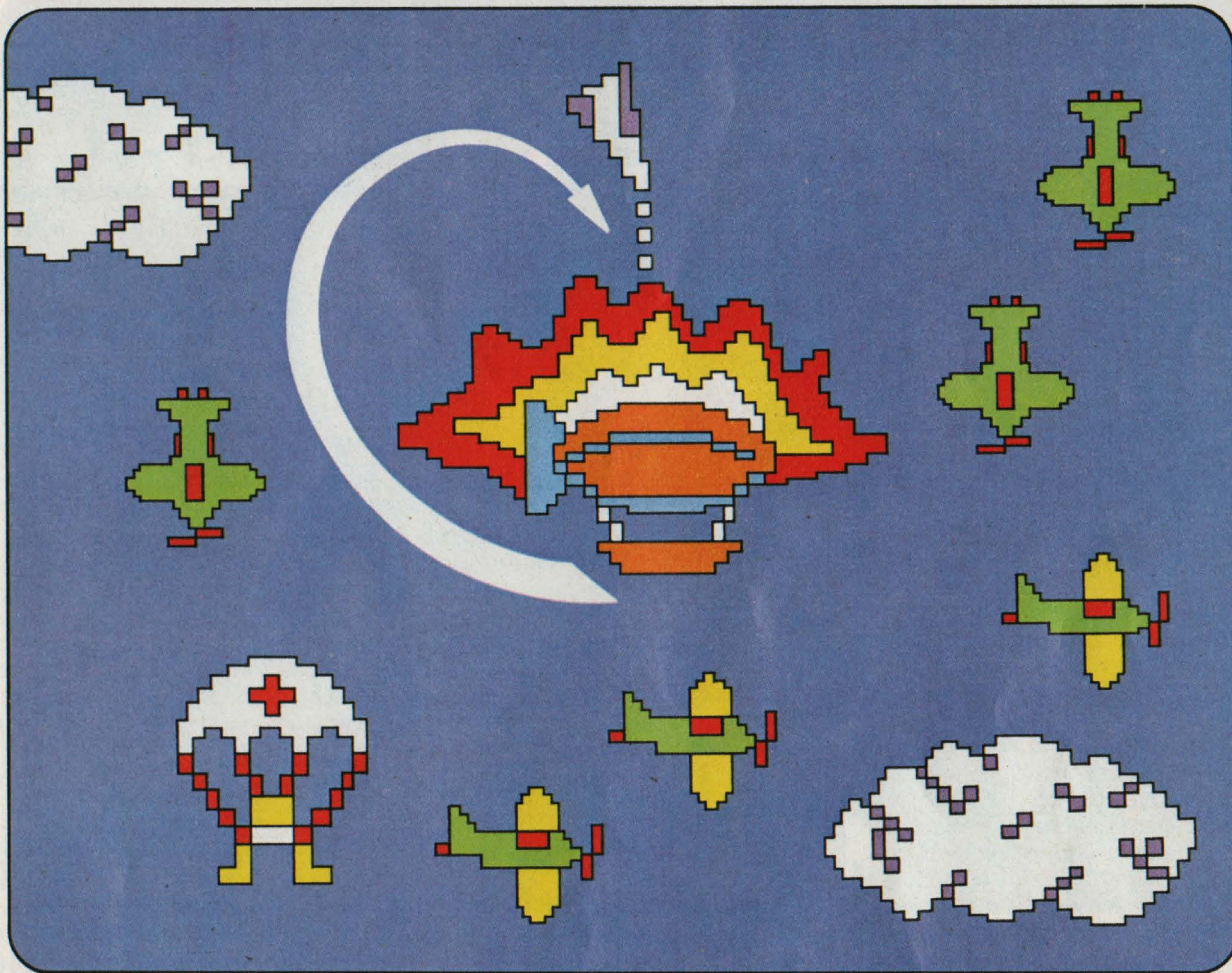
È l'anno 1910. Siete stati inviati nel passato per una missione speciale e il vostro compito è di abbattere cinquantasei biplani della I guerra mondiale e distruggere uno Zeppelin. La vostra arma è un jet a reazione con un numero illimitato di munizioni. Improvvisamente il cielo è pieno di aerei. Vi sottraete al loro fuoco e rispondete con sventagliate di pallottole dalla mitragliatrice frontale. Man mano che vi avvicinate all'obiettivo, gli aerei nemici esplodono in fiamme.

Individuate un paracadutista a ore 2, ma ci sono cinque biplani in fase di rapido avvicinamento. Allora volate dritto verso la formazione nemica, mitragliando i biplani e intercettando il paracadutista.
Poi sentite il rombo sordo del dirigibile nemico. Nella vostra brama di distruggerlo per poco non volate addirittura addosso a quell'enorme aeronave. Ma con una manovra evitate lo scontro e le girate attorno per attaccarla da dietro. Lo Zeppelin è colpito... una, due, tre volte. C'è un vivido lampo e una tremenda esplosione che riempie il cielo di fumo. Quando si schiarisce, siete soli. Ma la missione non è ancora terminata.
«Time Pilot» vi permette di tornare nel presente combattendo a mano a mano tutte le guerre che ci sono state e vi offre anche la possibilità di dare una sbirciatina alla futura guerra del 2001. Durante il ritorno combatterete contro caccia e bombardieri della II guerra mondiale, elicotteri lanciamissili teleguidati dell'epoca del Vietnam, jet moderni e dischi volanti. Mentre il vostro jet rimane al centro dello schermo, l'illusione del volo è creata facendo scorrere in continuazione lo sfondo di nubi o di asteroidi in movimento. Il pulsante di fuoco non può essere tenuto continuamente premuto per avere un fuoco costante, ma ogni scarica è di almeno quattro colpi e sembra non esserci limite al numero di spari per schermo.

PUNTEGGIO

* Ogni aereo, elicottero, jet, disco volante, bomba o missile da voi abbattuto vale 100 punti, indipendentemente dall'epoca di appartenenza.
I bombardieri di medie dimensioni, che si trovano solo nel 1940, valgono 1.500 punti.
* Se distruggete un gruppo di cinque aerei nemici prima che rompano una formazione, ricevete un bonus di 2.000 punti.
* Il salvataggio di un paracadutista vale 1.000 punti la prima volta 2.000 la seconda e così via. Ogni volta che entrate in una nuova epoca o perdete una vita, il valore ritorna però a essere 1.000.
* Per distruggere l'aereo madre occorre centrare sette colpi, ma potrete guadagnare 3.000 punti.

STRATEGIE

Poiché «Time Pilot» ha inizio nel 1910, molti ritengono che questo sia lo schermo più facile, ma non è così. Oltre il fuoco del nemico, dovrete anche evitare le bombe che vengono lasciate dai biplani. Quando viene lanciata una bomba, questa prima di dirigersi verso il fondo dello schermo compie una parabola dall'aereo. Il modo migliore per evitare di essere bombardati è quindi di volare verso l'alto, a meno di non avere un nemico alle calcagna. In questo caso conviene effettuare un rapido loop in modo da ritrovarsi alle sue spalle.
Se scoprite che vi sta venendo contro una bomba, non fatevi prendere dal panico. Volatele incontro e sparate diversi colpi. La potrete distruggere prima che vi raggiunga. Questo metodo diretto è anche il modo più efficace per eliminare i caccia nemici.
Quando incontrate una formazione di cinque aerei, puntate direttamente verso il centro di essa, manovrando velocemente il joystick. In questo modo potrete inondare di colpi l'intera squadriglia in una volta sola. Fortunatamente il fuoco del nemico è lento e se anche non potete correre più veloci, dovreste essere in grado di evitarlo. In ogni particolare momento sarà solo un limitato numero di nemici che vi sparerà contro, quindi cercate di individuarli il più presto possibile e date la precedenza assoluta alla loro distruzione.
L'epoca temporale più facile è il 1940. Qui non ci sono né bombe né missili teleguidati di cui preoccuparsi. Inoltre i bombardieri di medie dimensioni sullo schermo offrono una possibilità in più di accumulare punti. Per distruggere questi bombardieri sono necessari tre colpi.
In ogni epoca, eccetto il 2001, ci saranno sempre paracadutisti da salvare. Il fuoco delle vostre mitragliatrici non potrà danneggiarli, quindi continuate pure a sparare mentre gli volate al di sopra.
Se questo «Time Pilot» ha una pecca, questa è data dal fatto che il valore dei punti non aumenta man mano che si passa ai livelli superiori più difficili. Perciò potrete, se vi va, indugiare un po' nel 1940 anche dopo che avrete abbattuto i 56 aerei. State attenti però che, quando arriva l'aereo madre (un grande bombardiere brunito) l'attacco dei caccia si intensifica. Se agite con prudenza, dovreste riuscire ad abbattere diversi altri aerei prima di distruggere l'aereo madre.
Quando decidete di farlo e di passare all'anno seguente, assicuratevi che ci siano diversi altri aerei sullo schermo nello stesso momento, perché quando l'aereo madre esplode, l'esplosione distrugge anche tutti gli altri aerei nemici presenti sullo schermo aggiungendo di conseguenza nuovi punti al vostro punteggio.

L'esplosione che l'aereo madre provoca, distrugge anche tutti gli altri aerei nemici presenti sullo schermo, aggiungendo quindi nuovi punti al vostro punteggio. Di conseguenza quando decidete di eliminarlo e passare all'epoca successiva accertatevi che sullo schermo ci siano contemporaneamente molti altri aerei.

Il terzo schermo è situato nel 1970 e compaiono elicotteri armati di missili teleguidati, lenti ma insistenti, dai quali però è facile sottrarsi con una manovra. State attenti, quando girate in tondo per distruggere un missile da dietro, di non finire sulla traiettoria del fuoco delle mitragliatrici degli elicotteri.

Per eliminare i 56 elicotteri richiesti in questa fase, dovrete sfruttare a fondo la manovrabilità del vostro jet. Non appena un elicottero entra nello schermo, cercate subito di abbatterlo. In questo modo, potrete tenere sgombra la zona attorno al vostro jet e evitare di schiantarvi contro gli elicotteri vicini mentre cercate di sottrarvi al fuoco del nemico. Il velivolo madre questa volta è un grosso elicottero per il trasporto truppe. Se riuscite ad arrivare fino al 1983, forse desidererete di non averlo fatto.

Gli aerei nemici sono dei jet molto simili al vostro e oltre al normale fuoco delle mitragliere e ai missili teleguidati, ogni jet è in condizione di seguire ogni vostra mossa. L'unico modo per superare questo schermo è di continuare a sparare, cambiare direzione il più spesso possibile, e affrontare i jet nemici frontalmente. Se cercate di fuggire, vi ritroverete in un baleno cinque jet e missili teleguidati alle calcagna.

La quinta epoca, il 2001, vi metterà contro uno sciame di dischi volanti. Questi sono gli avversari più pericolosi per via della loro velocità e degli strani schemi di volo a boomerang che compiono i loro missili teleguidati. La cosa di cui non dovete preoccuparvi, però, è di finire contro un asteroide. Questi infatti sono innocui come le nuvole dei livelli precedenti. Ignorate anche i bizzarri effetti sonori che accompagnano il lancio dei missili dei dischi volanti.

Dopo tutto, se siete dei veterani che hanno combattuto ben quattro guerre, non dovreste farvi spaventare da un po' di rumore.

E alla fine, se riuscirete a sopravvivere a questo incontro ravvicinato, verrete ritrasportati nel 1910 per affrontare di nuovo quei biplani. Mi pare proprio che la storia continui davvero a ripetersi.

Minimo punteggio potenziale: 100.000

BOMBE AL DDT CONTRO MILLIPEDE

Usando una sola linea di fuoco e un unico bottone, l'obiettivo di *Millipede* è di guadagnare più punti possibile difendendo la vostra «bacchetta magica» dagli sciami di insetti che la attaccano. Ragni zanzare, api, tafani, maggiolini, bruchi e ovviamente millepiedi, ciascuno di questi nemici ha il proprio «modus operandi» e una precisa funzione nel gioco. Per esempio le api scendono dalla parte alta dello schermo lasciandosi dietro una scia di funghi.

I tafani attraversano lo schermo avvelenando tutti i funghi che incontrano. Quando un segmento di millepiedi tocca un fungo avvelenato, cade immediatamente sul fondo dello schermo.
Avete a vostra disposizione un certo numero di bombe al DDT. Quando le lanciate si forma una nuvola di fumo e ogni insetto che finisce in questa nuvola viene distrutto e voi guadagnate triplo punteggio. Delle sette bestioline che incontrate in «Millipede», l'unico innocuo è il bruco. Infatti sparare contro questo bersaglio provoca un rallentamento del gioco di alcuni secondi che vi permette di eliminare i segmenti di millepiedi che si stanno pericolosamente avvicinando al fondo dello schermo, oppure di eliminare i funghi da un'area.

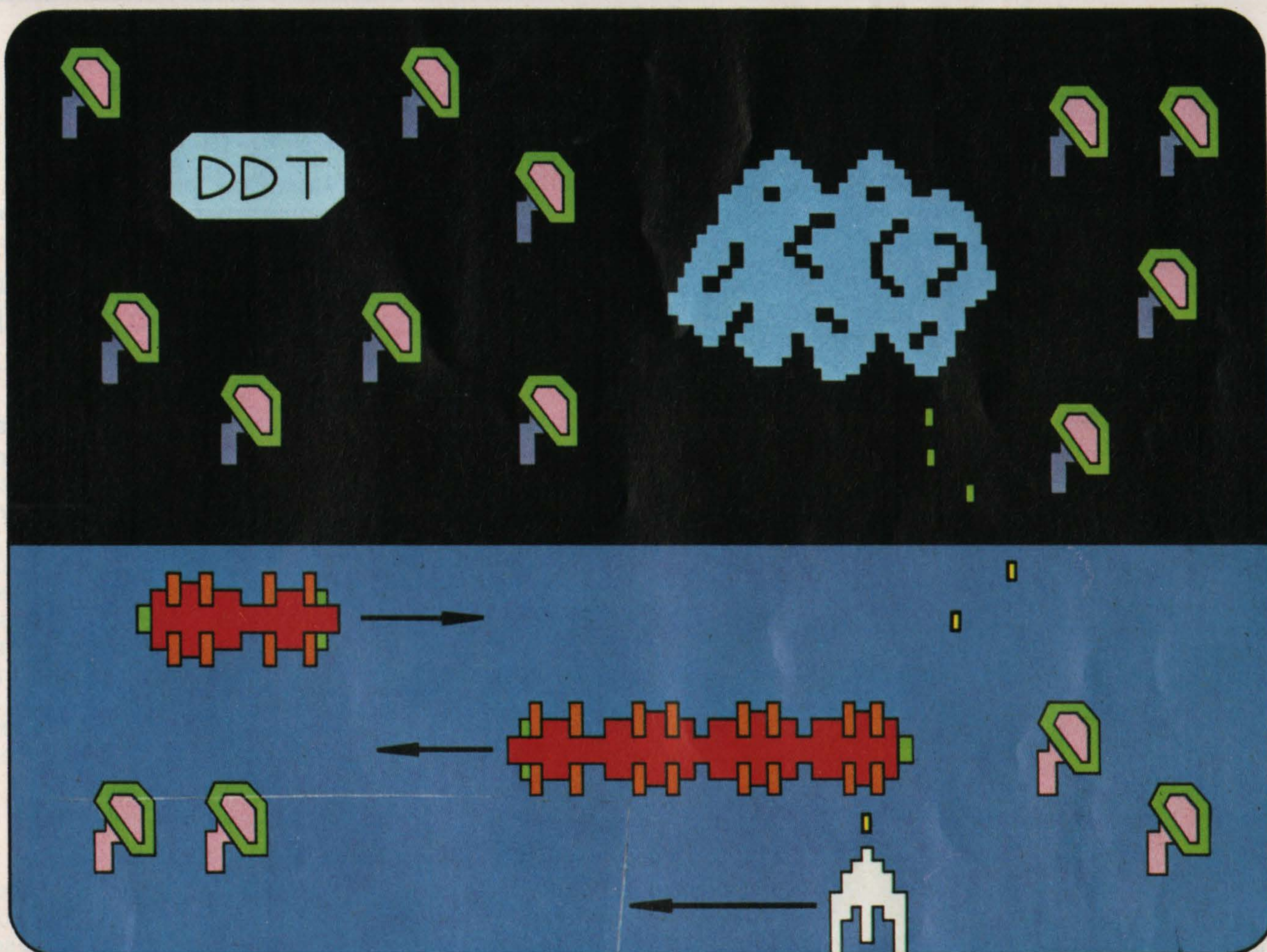
PUNTEGGIO

Millipede (100/testa, 10/segmento del corpo).
Si fa strada dall'alto verso il basso del campo di gioco. Ogni volta che tocca un fungo scende di una riga.
Fungo (1). Ci vogliono tre colpi per distruggerlo.
Ragno (300, 600, 900 o 1200). Più siete vicini quando sparate, più aumenta il punteggio. Non torna mai indietro. Elimina tutti i funghi che tocca.
Ape (200). Attacca singolarmente e in sciami. Il punteggio aumenta quando è in sciame. Ci vogliono due colpi per distruggerla. Il primo colpo raddoppia la velocità di caduta.
Zanzara (400). Anche in questo caso attacca singolarmente o in sciami. Vola diagonalmente verso il basso. Se va a toccare il lato dello schermo rimbalza con una diagonale opposta (come in «Super Breakout»).
Maggiolino (300). Entra dal lato, vicino al fondo dello schermo. Si muove lentamente sul fondo dello schermo prima di salire verso l'alto. Trasforma ogni fungo che tocca in un fiore indistruttibile.
Libellula (500). Va da un lato all'altro dello schermo muovendosi lentamente verso il basso. Lascia dietro di sé i funghi sparsi. Attacca anche in sciame.
Tafano (1000). Avvelena i funghi muovendosi orizzontalmente.

> **«Ogni insetto ha un suo effetto sonoro e voi dovete imparare a riconoscere il bruco e il tafano, dato che passano indisturbati e potreste non vederli».**

STRATEGIE

I primi videogiochi erano concepiti in modo da concentrare la vostra attenzione su un esercizio alla volta. Invece «Millipede» vi costringe a concentrarvi su diverse attività contemporaneamente.
Per prima cosa dovete sgombrare il campo dai funghi. Questo aumenta il campo d'azione della vostra bacchetta magica, che non riesce a passare attraverso i funghi, inoltre rallenta la discesa del millepiedi.
Dato che i ragni eliminano i funghi, vi conviene risparmiarne qualcuno. Nello stesso tempo dovete sparare alle api che arrivano dall'alto prima che raggiungano la vostra area. Questo per fare in modo che non si lascino dietro funghi verso il fondo dello schermo.
Successivamente dovete difendervi dagli attacchi degli insetti. Un accerchiamento quasi continuo è garantito dai ragni che entrano dai lati, quindi vi conviene rimanere al centro dello schermo.
Di tanto in tanto potete eliminare i ragni con una bomba al DDT. Aspettate che il ragno si avvicini con un rimbalzo lungo e via, fate esplodere la bomba. In questo modo guadagnerete 2600 punti sicuri (800 per la bomba e 1800 per il ragno).
Il maggiolino è un altro avversario tenace. Se ne vedete uno entrare sul campo, distruggetelo subito. L'intero quadro verrà scrollato, portando i funghi più in basso, a portata di tiro. Eliminateli. Quando il maggiolino comincia a salire, rincorretelo e sparategli prima che riesca a toccare qualche fungo.
Una volta che un fungo è trasformato in fiore, non si può eliminare più.
Zanzare e libellule sono un problema minore se calibrate bene i vostri tiri, tenendo presente che rimbalzano con la stessa angolazione con cui colpiscono i lati.
Durante un attacco delle zanzare, dovete rimanere fermi al centro dello schermo.
Muovetevi soltanto per evitare una collisione diretta. Quando piovono libellule, muovete la vostra bacchetta avanti e indietro e fatene fuori quante più potete.
Vedrete che funziona meglio un tam-

DDT

In questa situazione non vi conviene mirare alla testa del millepiedi. Puntate alla coda e sparate continuamente facendo scivolare la bacchetta magica sotto l'insetto nella stessa direzione in cui si sta muovendo. In questo modo potrete distruggere molti segmenti in una sola volta. Se iniziate dalla testa, i funghi già guadagnati faranno scendere i resti del millepiedi verso la vostra bacchetta.

burellamento costante del pulsante rispetto alla pressione continua.
Ogni insetto in *Millipede* ha un suo effetto sonoro, dovete imparare a riconoscere il bruco e il tafano, dal momento che passano indisturbati sulla parte superiore dello schermo e rischiate di non vederli se non fate attenzione.
Tenete ben presente che distruggendo i tafani non solo guadagnate dei punti ma evitate che i funghi vengano avvelenati.
Questo a sua volta garantisce che il millepiedi non si avvicini troppo velocemente al fondo.
Finalmente arriviamo al protagonista del gioco: il millepiedi.
Dato che colpire un millepiedi in pieno significa dividerlo in due, mirate alla testa. Se riuscite a colpirlo, i segmenti diventano funghi.
Il millepiedi si dirige verso il basso attraverso due file verticali di funghi. Questo torna a vostro vantaggio perché se vi mettete sotto ad aspettarlo, sparate man mano che arriva.
Non è il caso però che perdiate tempo a sparare secondo uno schema per arrivare a questa particolare formazione di funghi. Anche perché libellule e api continuano a rimpiazzare i funghi che avete minuziosamente spazzato via.
Se avete tempo, createvi dello spazio attorno alle bombe al DDT: se ci sono troppi funghi tra voi e le bombe, queste diventano inutili.
Siccome sono necessarie soprattutto durante gli attacchi degli sciami, non abbiate paura di usarle in queste occasioni. Dopo la distruzione di un millepiedi, avete a vostra disposizione nuove bombe.
Quando i segmenti di millepiedi iniziano a raggiungere il bordo dello schermo, singoli segmenti cominceranno a loro volta ad entrare dai lati della vostra area di fuoco.
A questo punto dovete manovrare la vostra bacchetta attentamente sul fondo mentre sparate verso la parte superiore.
Non appena avete sgombrato la fila più in basso, riportate la vostra bacchetta in basso e tentate di finire i segmenti che stanno scendendo.
È difficile conciliare la velocità dell'azione con gli obiettivi.
Inevitabilmente il millepiedi e i suoi amici riusciranno a strapparvi una vita di gioco, ma guardate il lato positivo: i funghi avvelenati spariranno e i fiori indistruttibili si autodistruggeranno. — *Bob Guerra*

Minimo punteggio potenziale: 70.000

LA GRANDE CACCIA AL TESORO DI LODER UNNER

Ecco un classico game spaziale. Siete in missione galattica per recuperare una fortuna in casse d'oro che l'impero di Bungeling ha rubato ai propri sudditi. Armati di una pistola laser, dovete catturare tutte le casse d'oro su 150 schermi diversi, evitando nel contempo le Guardie Bungeling. La pistola è in grado di aprire dei fori nel pavimento di mattoni delle strutture del gioco.

Questi fori possono essere utilizzati per fuggire (a un livello inferiore) o per intrappolare le guardie nemiche. Dopo otto secondi, ogni foro si richiude da sé e se in quel momento c'è dentro qualcuno, questa persona muore. Per guidarvi attraverso tutti i 150 schermi del gioco, occorrerebbe un libro intero, per cui vi daremo solo qualche consiglio sul modo migliore per superare alcuni degli schermi più difficili di «Lode Runner».

I COMPITI IMPOSSIBILI

Le casse d'oro sono collocate in luoghi inaccessibili vicini alla parte superiore dello schermo. Ora dato che i rinforzi che appaiono ogni volta che intrappolate e uccidete le Guardie Bungeling entrano negli schermi dall'alto in posizioni casuali, potete far trasportare l'oro a portata di mano da questi rinforzi. Ci potrete magari mettere un po' di tempo per avere sotto mano tutte le casse, ma la pazienza viene ricompensata.

Questa strategia torna particolarmente utile al livello 30, quando siete separati dall'oro da una botola situata in alto a sinistra. A causa di altre botole, le guardie di solito finiscono intrappolate sulla piattaforma vicina al fondo dello schermo. Voi, calandovi sul cornicione sul lato sinistro di quella piattaforma, potrete attirare tutte le guardie a sinistra, poi lasciatevi cadere sul lato destro e con la pistola provocate cinque fori in cui intrappolare le guardie. Assicuratevi però di lasciare un foro per la fuga.

Questa strategia può però sfortunatamente ritorcersi contro di voi. Al livello 25, per esempio, i rinforzi possono entrare in alto a sinistra solo per poi cadere in trappola. Se tutte le guardie finiscono in trappola sulla sinistra prima di portare giù l'oro sulla destra, dovete ripetere la manovra a questo livello. Ora del livello 25, tuttavia, dovreste essere stati in grado di costituire buone riserve di uomini in più.

RISPARMIATE QUALCHE CASSA

Quando le casse si trovano in un luogo in cui potete entrare, ma non uscire, tenete queste casse per ultime. Se siete sicuri di aver raccolto tutto il resto dell'oro dello schermo, passate quindi alle ultime casse. Quando compaiono le scalette di sicurezza, siete tornati a casa sani e salvi.

Al livello 8 un profondo pozzo centrale contiene una cassa d'oro e una guardia, ma è privo d'uscita. Ora, tenendo questa cassa per ultima, si potranno usare le scalette di sicurezza che compaiono dopo il recupero dell'ultima cassa per uscire in salvo dal pozzo e passare al livello seguente.

Allo stesso modo comparirà al livello 150 una piccola scaletta che servirà per superare il precipizio tra due casse, una in fondo al centro e l'altra sul lato destro dello schermo. Assicuratevi di tenere queste due casse per ultime.

USATE BENE LA PISTOLA LASER

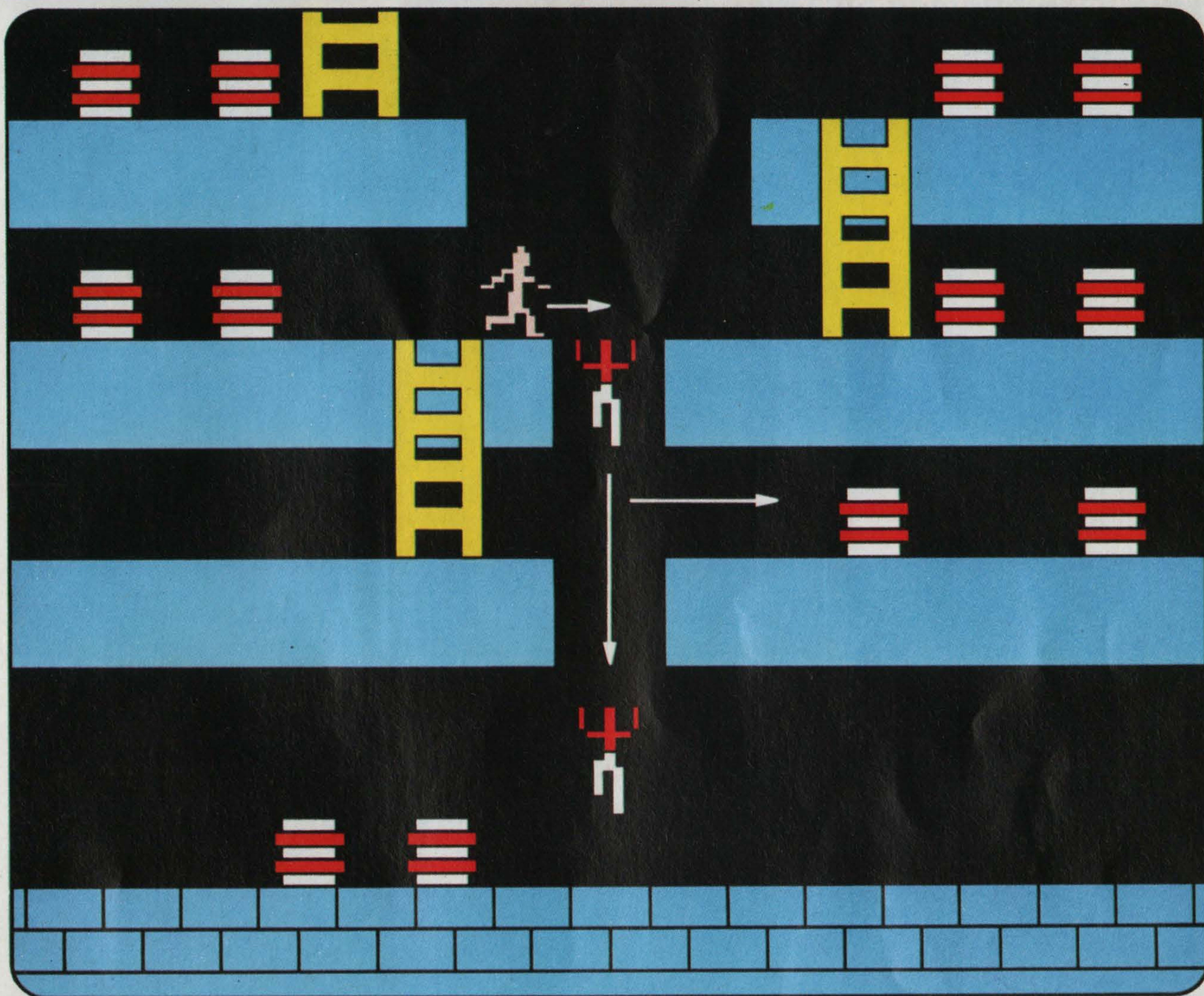
Sia che scaviate davanti o dietro al vostro commando, imparate a usare bene la pistola laser. Quando le guardie vi assalgono, accertatevi che i fori si trovino tra voi e le guardie. È facile intrappolarsi da soli, scavando un foro sul lato sbagliato. Inoltre, se arriva solo una guardia, non scavate una serie di fori se pensate di passarle addosso per raggiungere la parte opposta.

Imparate a scavare rapidamente una serie di fori. A volte le casse sono sepolte a quattro o cinque strati di profondità. Ora, dal momento che perdete uno spazio per ogni strato di cui discendete, vi sarà necessario fare il primo foro abbastanza ampio, almeno quattro o cinque mattoni di larghezza. Anche se non vi è possibile togliere i mattoni proprio sotto una scaletta, potete distruggere quelli che le stanno di fianco. Cominciate dall'alto e procedete verso il basso. È anche possibile scavare mentre si è sospesi alle corde orizzontali. Per farlo, occorre solo appoggiare un piede sull'angolo di un mattone eliminabile e sparare. Servitevi di questa tattica anche per liberare le guardie del livello 66.

CONTROLLATE LE AZIONI DELLE GUARDIE

Su quasi ogni schermo di «Lode Runner» ci sono alcuni punti che inducono le guardie a mutare direzione. Di solito quando le guardie vi danno la caccia e voi vi arrampicate su per una scaletta, le guardie si volteranno e fuggiranno in direzione opposta... se vi fermate dopo aver salito solo qualche piolo. Se invece vi dirigete direttamente verso la cima, però, le guardie si fermeranno solo per una frazione di secondo prima di seguirvi. Quando attaccate una scaletta, potete perfino mettere in fuga una guardia che scende dalla scaletta proprio sopra di voi... State però attenti. Calcolate male la distanza e quella ritornerà giù.

Uno dei miei esempi preferiti di «controllo guardie» si trova al livello 53. Qui, potete far scappare le guardie che vi inseguono dalla parte opposta dello schermo o salendo al secondo piolo della scaletta a sinistra sul fondo o correndo sul secondo scalino della struttura a scala a destra, sul fondo.

Tutti sanno che si può camminare sulle teste delle Guardie Bungeling quando queste sono prigioniere in un foro, ma sapevate che si può anche viaggiare sulla loro testa mentre cadono? Anzi, per completare il livello 64, dovete

Per completare il livello 64, dovete lasciare la seconda piattaforma a sinistra, salire sulla testa di una guardia che cade, scendere con lei e passare sulla piattaforma di destra, al primo livello.

lasciare la seconda piattaforma a sinistra, salire sulla testa di una guardia che cade e scendere con lei al primo livello della piattaforma di destra!

In molte situazioni l'ultima cosa da fare è quella di uccidere una guardia. Prendiamo il livello 50. Si comincia sul fondo a sinistra. In alto a destra c'è una piattaforma con su due casse. Dato che l'unico modo per scendere dalla piattaforma una volta che ci siete finiti sopra è di scavare attraverso il fondo, le guardie che vi si trovano sopra sono bloccate per sempre. Perciò se uccidete qualche guardia prima che la piattaforma sia stata liberata dai blocchi, i rinforzi che entrano nello schermo potrebbero finire dritti in questa trappola, da cui non potrebbero più uscire.

Può anche risultare pericoloso uccidere le guardie quando vi trovate in cima allo schermo. I rinforzi compaiono spesso sulla destra a fianco del Commando Galattico. Inoltre, se volete tenere tutte le guardie su un lato dello schermo, uccidendone una potreste ritrovarvi il suo sostituto sul lato sbagliato. Questo può rivelarsi un vero problema al livello 19, dove dovreste tenere per la maggior parte del tempo tutte le guardie sul lato sinistro.

Se dovete scavare un foro per far perdere tempo a una guardia lanciata all'inseguimento e non volete che muoia quando si avvicina, aspettate che sia abbastanza vicina prima di scavare il foro con la pistola.

COLUI CHE ESITA...

La velocità è importante... specialmente quando si deve correre su pavimenti non scavabili o si deve recuperare casse d'oro da profonde camere interne che si sigilleranno per sempre se non uscite per tempo. Al livello 32, per esempio, dovete scavare per entrare in una camera sul fondo dello schermo, risalire una piccola scaletta e disintegrare due mattoni per aprire una camera interna. Quindi dovete prendere l'oro e fuggire da entrambe le scale prima che si chiudano sopra di voi.

Studiando ciascun livello prima di affrontarlo, vi sarà possibile elaborare un piano per sgomberare completamente lo schermo. Se dovete fermarvi per riflettere sulla mossa successiva, assicuratevi che le guardie si trovino in un'altra parte dello schermo. — *Bob Guerra*

Minimo punteggio potenziale: 250.000

Il nuovo Philips VG 8000 apre in Europa la serie dei computer con standard MSX il sistema giapponese nato per sfidare l'elettronica americana

IL PORTAVOCE EUROPEO

Il sistema VG8000, ultimo nato in casa Philips, è degno di nota principalmente per una caratteristica rivoluzionaria nonostante l'enorme boom registrato nel settore dell'informatica negli ultimi 5 anni e la gran quantità di sistemi commercializzati, la possibilità di intercollaborazione tra i vari modelli era minima o pressoché nulla. Fenomeno che, invece, non fu mai riscontrato, per esempio, nel campo dell'HiFi. Era quindi impossibile o quasi l'intercambiabilità di stampanti, driver e soprattutto Software. La Philips in collaborazione con altri produttori di computer, ha elaborato e realizzato un sistema, denominato MSX, che permette appunto l'interscambio di periferiche e specialmente di Software tra sistemi di marche diverse. MSX cioè MicroSoft Extended Basic, presenta alcune differenze tra sistemi europei, giapponesi o americani solo dal punto di vista delle reti elettriche, un problema risolvibile con l'acquisto di un semplice trasformatore. L'Hardware del sistema, assai aperto e flessibile è dotato di tre processori: quello base Z80, il suono GI e il video TI.

Nella conformazione minima, oltre ai sopracitati, l'utente avrà a disposizione 24 KB di RAM di cui 16 KB controllati dal processore video e 32 KB di ROM contenenti il sistema operativo e il Basic. Questo sitema minimo potrà essere ovviamente

ampliato e data l'architettura dell'MSX, con grandi possibilità d'espansione. La console VG8000 Philips adotta la seguente configurazione dell'MSX. Vi sono 32 KB di ROM contenente il sistema operativo e il Basic 32 KB di RAM di cui 16KB gestiti dal video espandibili con il concetto di «slot» fino ad un massimo di 128 KB. La tastiera di tipo professionale Qwerty, ad alta qualità è dotata di 72 tasti a corsa breve di cui 10 tasti funzione.

Per quanto riguarda le uscite il VG8000 è dotato di una uscita di radiofrequenza sul canale UHF 32 per il sistema PAL, e un'uscita per Monitor, con luminanza ad alta qualità adatta per monitor monocromi di un'interfaccia per cassetta audio, di 2 interfacce per 2 telecomandi e di 2 slot per cartucce da utilizzare per l'allacciamento delle espansioni. L'alimentazione del sistema è esterna.

La confezione d'acquisto di questo sistema comprende quindi la console VG8000, l'alimentatore con cavi di collegamento alla rete e alla console, il cavo coassiale RF per il collegamento con il televisore e i manuali d'istruzione. Ora per conoscere un po' meglio il sistema sarà necessario affrontare le caratteristiche tecniche di quei due elementi fondamentali che sono il microprocessore e il Processore video. Per quanto riguarda il primo, a differenza dei più diffusi home computer come Apple, Atari e Commodore, che utilizzano tutti il Processore 6502, il sistema MSX ed in particolare la Philips, hanno optato per il processore Z80 principalmente per tre motivi: 1 - le buone capacità di questo elemento, 2 - la quantità e la disponibilità di programmatori conoscitori di tale elemento, 3 - il fatto che il processore Z80 sia usato sulla maggior parte dei sistemi che eseguono Software professionale. Il Processore video invece, è un TMS 9929 prodotto dalla TI. Anche di questo è sorprendente la enorme versatilità: permette di visualizzare oggetti in movimento con rilevamento di collisione ad alta velocità, grafici (24 righe di 32 profili grafici) e testi (24 righe di 40 caratteri).

Anche gli Sprites sono facilmente realizzabili, fino ad un massimo di 32, con un massimo di 4 identici su ciascuna riga. Il numero dei colori che è possibile visualizzare è 16 e la risoluzione, alta, è di 49152 Pixel cioè 256 orizzontali per 192 verticali. Inoltre il colore di fondo copre non soltanto l'area attiva del computer ma anche i bordi. Come già ricordato sopra per poter realizzare tutte queste funzioni il Processore video dispone di 16 KB di RAM. Infine è il Processore audio AY-3-8910, in grado di produrre suoni musicali a 3 toni su 8 ottave.

Conclusa la parte tecnica passiamo ad analizzare le possibili configurazioni del sistema e nella sue periferiche. Tre sono le configurazioni fondamentali. Una configurazione standard, e cioè la console VG8000 con alimentatore collegata ad un normale TV, ed utilizzabile per la programmazione in Basic e per l'esecuzione dei programmi scritti dall'utente, una configurazione per giochi uguale alla standard, ma con l'aggiunta di telecomandi e joysticks, mentre i cartrigdes verranno inseriti direttamente nella console e una configurazione di programmazione. Quest'ultima è simile alla standard, con l'unica differenza della necessità di un elemento per la registrazione dei dati e il loro riutilizzo cioè di un driver o di un registratore a cassette. Il driver, si consiglia il 1985, con formato da 3-1/2 Pollici a faccia singola e doppia densità. Inoltre 256 Bytes/settore, 16 settori/traccia, 80 tracce/disco.

Il sistema permette l'utilizzo fino a quattro unità a livello amatoriale, si potrà usare un registratore a cassetta, data la lentezza, rispetto al driver. Ricordatevi che in questo caso l'affidabilità è vitale in quanto prestazioni a basso livello risulteranno laboriose e «costose»; consigliamo il registratore D6606/60P della Philips. Per concludere sulle periferiche il sistema potrà essere dotato di una stampante. Potremmo consigliare le Philips VW0010 40 e la VW0020 80 anche se il mercato e la versatilità del sistema permettono un campo di scelta veramente vasto.

— Massimo Protti

COSE STRANE DA FARE COL COMPUTER

Accordare il pianoforte! Parlare ai delfini! Smettere di fumare!

Accordare un pianoforte!?

Molta gente pensa che i computer servano solamente per i giochi elettronici o per eseguire operazioni d'ufficio con i word processors e le stampanti. Ma è poi sempre vero che in un ufficio si scrive un numero di lettere tale da giustificare l'acquisto di un computer più stampante da almeno un milione e mezzo? E quanti di noi useranno mai nella vita uno «spreadsheet?» Anzi, a proposito, in quanti sanno che cos'è uno «spreadsheet?» Potrebbe quindi sembrare che in realtà il computer sia uno strumento inutile per la maggior parte della gente, esclusi i videogiocatori.

Niente di più sbagliato. Infatti il computer è una specie di mago che manipola lettere e numeri con una velocità e una precisione incredibili. Può svolgere un'infinità di funzioni così fuori dal comune da sembrare addirittura impensabili; frutti della fantasia.

Vediamo per esempio come si può accordare un pianoforte. Ciascuno degli 88 tasti di un piano corrisponde a diverse frequenze nello spettro audio e se il vostro piano stona, dovete rivolgervi a un professionista per farlo riaccordare, a meno che non possediate *Piano Tuner*, un floppy disk della Atari Program Exchange in vendita negli Stati Uniti a circa trenta dollari.

***Piano Tuner* sfrutta la capacità sonora di Atari per riprodurre perfettamente gli effetti degli 88 tasti, in modo che possiate accordare il piano. Atari Program Exchange è un'organizzazione che distribuisce il software più insolito scritto e progettato dai proprietari di Atari.**

Ci sono programmi per predire il futuro, per correggere il colore del vostro televisore, per calcolare il consumo della vostra auto, per imparare l'alfabeto Morse o il linguaggio dei segni, per identificare la posizione di tutte le costellazioni nei due emisferi. Forse il programma più strano di tutti è quello offerto dalla APX Bowler's Database, che registra i punteggi che ottenete giocando a bowling settimana per settimana (per avere questo programma si può scrivere a APX, P.O. Box 3705, Santa Clara, CA 95055).

Non è però indispensabile possedere un Atari per fare cose strane con il computer. Ci sono infatti centinaia di piccole società produttrici di software che offrono insoliti e utili programmi per ogni esigenza e per ogni tipo di computer. Ecco alcuni esempi di inconsueti utilizzi del computer che potreste trovare interessanti...

ILLUSTRAZIONI DI JEAN TUTTLE

BATTERE I PRONOSTICI NEL FOOTBALL

Se i Patriots sono favoriti sette a uno e giocano in casa, quante possibilità hanno di perdere? *Pro Football Stats* vi da tutte le dritte. (Eastern per Apple, C-64)

PREVISIONI METEOROLOGICHE

Come prevedere ogni variazione delle condizioni meteorologiche misurando temperatura, umidità e pressione atmosferica, (Vaisala Inc. per VIC-20 e C-64)

IMPARARE IL RUSSO

Learn Russian: come prevenire il Terzo Conflitto Mondiale comunicando con il Cremlino. (Russian Software per il VIC-20)

PER DIVENTARE UN POETA

Imparate le basi della metrica con *Introduction to Poetry*. (Edu-Ware per Apple)

LETTURA VELOCE

Se possedeste *Microspeedread*, avreste già finito di leggere questo articolo! (CBS per Apple, IBM, C-64)

DIALOGO CON I PESCI

Dolphin Dialogue vi permette di creare fischi e versi acuti simili al linguaggio dei delfini. (Syntauri Corp. per Apple)

MIX DRINKS

Centinaia di ricette per cocktails alcolici.
Compu-drink comprende anche un «misuratore di ubriachezza». (Mariner Software per Atari).

SCEGLIETE LA VOSTRA CARRIERA

Inserite nel computer i dati sui vostri interessi e scoprirete qual è il mestiere che più vi si addice. (5MMG Micro Software per Atari)

SCOPRITE IL VOSTRO Q.I.

I.Q. 64 è un test di 45 minuti con 60 domande per calcolare il vostro Quoziente d'intelligenza. (Sunsoft per C-64)

STUDIO DELLA LIBBIA

Le istruzioni di *Bible Trip* dicono: «La vostra navicella spaziale è stata deviata da un flusso retroattivo nel tempo e vi trovate in Palestina...». (Smoke Mountains per C-64)

PER TENERSI IN FORMA

Programmate il vostro allenamento quotidiano con *Aerobics* (Spinnaker per Atari e C-64).

I TAROCCHI

Esplorate il futuro con le mistiche carte computerizzate (Warlock Sotfware per Apple)

SMETTERE DI FUMARE

O addirittura iniziare a fumare. *Expando Vision* inserisce tutti i messaggi subliminali che volete sul vostro schermo. (Stimutech per Atari, Vic 20, C-64)

ANALIZZATE LA VOSTRA PERSONALITÀ

Valutate la compatibilità, il potenziale di carriera, i valori della vostra persona. Scoprirete così se siete tipi strani o no. (Psycom Software per C-64)

UNA SEDUTA DALLO PSICHIATRA

Elisa ascolta i vostri problemi e risponde come un vero psichiatra. (Artificial Intelligence research per Apple, IBM, C-64)

IMPARATE A GIOCARE A GOLF

Tom Weiskopf vi dice cosa fare in ogni situazione. (Home Computer Software per Apple, C-64, Atari, IBM)

PER IMPARARE LA DATTILOGRAFIA

Quale modo migliore per usare il computer? Provate *Typing Tutor III* (Simon & Schuster per IBM, Apple, C-64)

TUTTO SULLA GRAVIDANZA

Pleasently Pregnant vi fornisce informazioni utili sul bambino in arrivo. (Festive Fare per Apple, C-64)

CORSE DI CANI AD HANDICAP

Prendete i vincitori alle gabbie e via alla corsa successiva! (3 G Company per Vic-20, C-64, Atari, Apple, TRS-80)

ACCORDATE LA CHITARRA

Che problemi ci sono se non sapete suonare? L'importante è che siate intonati! (Contemporary Computer Concepts per VIC-20)

IMPARA A LEGGERE LE ORE

It's about time insegna ai bambini a leggere le ore sull'orologio tradizionale. (T.H.E.S.I.S. per Atari)

BIORITMI

Scoprite se è il caso di uscire di casa domani mattina! (Matrix Software per Apple)

PROVA DI COMPATIBILITÀ

Friends or Lovers vi dirà se formate una bella coppia con il vostro partner. (Alpine Software per Apple)

RINFORZATE LA MEMORIA

Aumentate la vostra capacità di concentrazione e attenzione con *Memory Builder*. (PDI per Apple e Atari)

Questi sono solo alcuni «modi strani» di usare il computer. Ci sono numerosi altri programmmi insoliti che vi presenteremo nei prossimi numeri di COMPUTER GAMES.
Testi di Dan Gutman e Shay Addams

PROVACI SUBITO!

3 NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

Continuiamo il magico discorso sui labirinti, cominciato con l'articolo pubblicato nelle precedenti pagine, proponendovi questo divertente programma per Apple II, intitolato appunto «Il gioco del labirinto».

Naturalmente la chiave del gioco sta nell'individuare la via per attraversare l'intricato percorso generato casualmente dal computer sullo schermo.

Se possedete una stampante, potrete avere una copia dell'intero schema semplicemente sostituendo l'istruzione PRINT con LPRINT nella parte del listato che genera il labirinto.

A questo punto provate a tracciare con la penna la via da seguire.

Se l'impresa non vi riesce, chiedete aiuto a un topolino elettronico guidato dal computer, che vi darà subito la soluzione. Se poi la vostra curiosità vi spinge a voler sapere che strategia ha usato il topolino per trovare l'uscita, il computer vi mostrerà passo per passo tutte le mosse eseguite dall'animaletto. All'inizio del gioco il programma chiede le dimensioni (orizzontali e verticali) del labirinto da generare: tenete presente che non devono essere maggiori di 26.

```
:---:---:---:---:---:---:---:---:---:   :---:---:---:
I                   I               I           I   I
:---:---:---:   :   :   :   :---:---:---:---:   :   :
I           I   I   I   I       I           I       I
:   :---:   :   :   :   :---:   :   :---:   :---:   :
I       I       I       I   I           I   I       I
:---:   :---:---:---:---:   :---:---:   :---:   :---:
I       I           I               I   I       I   I
:   :---:   :   :---:   :---:   :   :   :   :---:   :
I       I   I           I   I   I   I   I       I   I
:---:   :---:---:---:---:   :   :   :   :   :   :   :
I   I   I               I       I   I   I   I       I
:   :   :   :---:---:   :   :   :---:   :   :---:---:
I   I       I           I   I       I   I           I
:   :---:   :---:   :---:---:---:   :   :---:---:   :
I   I   I   I       I               I       I       I
:   :   :   :   :---:   :---:---:---:---:   :---:   :
I           I           I                           I
:---:---:---:---:---:---:---:---:---:   :---:---:---:
```

```
:---:---:---:** :---:---:---:---:---:---:---:---:---:
I   ********                I           I           I
:---:** :   :---:---:---:---:   :---:   :   :   :   :
I*****  I       I               I       I   I   I   I
:** :---:---:   :   :---:---:---:   :---:   :---:   :
I*********  I   I       I   I           I       I   I
:---:---:** :   :---:   :   :   :---:---:   :   :   :
I       I **I   I   I       I               I   I   I
:   :   :** :   :   :   :   :---:---:---:---:   :---:
I   I     **I   I   I   I   I           I   I       I
:   :---:** :   :   :   :---:   :---:   :   :---:   :
I   I*****  I   I               I           I       I
:---:** :---:   :---:---:   :---:---:---:---:   :---:
I*****  I   I           I   I       I       I       I
:** :---:   :---:   :   :---:   :   :   :   :---:   :
I*****  I           I       I   I   I   I           I
:   :** :---:---:---:---:   :   :   :   :---:---:---:
I   I*********  I               I                   I
:---:---:---:** :---:---:---:---:---:---:---:---:---:
```

IL GIOCO DEL LABIRINTO

```
10  REM
20  REM  GIOCO DEL LABIRINTO
30  REM
40  PRINT "Dimensioni del labirinto (orizz., vert.) ";
50  CLEAR 100  : REM riazzera tutte le variabili
60  INPUT ORIZ,VERT
70  ORIZ=INT(ABS(ORIZ))  : VERT=INT(ABS(VERT))
80  DIM W(ORIZ+10,VERT+10),V(ORIZ+10,VERT+10)
90  PRINT  : PRINT
100  Q=0  : Z=0
110  X=INT(RND(1)*ORIZ + 1)
120  FOR I=1 TO ORIZ
130    IF I = X THEN GOTO 160
140    PRINT ":--";
150    GOTO 170
160    PRINT ":  ";
170  NEXT I
180  PRINT ":"
190  C=1 : W(X,1)=C : C=C+1 : R=X : S=1
200  GOTO 280
210  IF R <> ORIZ THEN GOTO 260
220  IF S <> VERT THEN GOTO 250
230  R=1  : S=1
240  GOTO 270
250  R=1  : S=S+1  : GOTO 270
260  R=R+1
270  IF W(R,S) = 0 THEN GOTO 210
280  IF R = 1 THEN GOTO 640
290  IF W(R-1,S) > 0 THEN GOTO 640
300  IF S = 1 THEN GOTO 450
310  IF W(R,S-1) <> 0 THEN GOTO 450
320  IF R = ORIZ THEN GOTO 360
330  IF W(R+1,S) > 0 THEN GOTO 360
340  X=INT(RND(1)*3 + 1)
350  ON X GOTO 1010,1050,1090
360  IF S <> VERT THEN GOTO 400
370  IF Z = 1 THEN GOTO 430
380  Q=1
390  GOTO 410
400  IF W(R,S+1) > 0 THEN GOTO 430
410  X=INT(RND(1)*3 + 1)
420  ON X GOTO 1010,1050,1180
430  X=INT(RND(1)*2 + 1)
440  ON X GOTO 1010,1050
450  IF R = ORIZ THEN GOTO 560
460  IF W(R+1,S) > 0 THEN GOTO 560
470  IF S <> VERT THEN GOTO 510
480  IF Z=1 THEN GOTO 540
490  Q=1
500  GOTO 520
510  IF W(R,S+1) > 0 THEN GOTO 540
520  X=INT(RND(1)*3 + 1)
530  ON X GOTO 1010,1090,1180
540  X=INT(RND(1)*2 + 1)
550  ON X GOTO 1010,1090
```

```
560  IF S <> VERT THEN GOTO 600
570  IF Z = 1 THEN GOTO 630
580  Q=1
590  GOTO 610
600  IF W(R,S+1) > 0 THEN GOTO 630
610  X=INT(RND(1)*2 +1)
620  ON X GOTO 1010,1180
630  GOTO 1010
640  IF S = 1 THEN 850
650  IF W(R,S-1) > 0 THEN GOTO 850
660  IF R = ORIZ THEN GOTO 770
670  IF W(R+1,S) > 0 THEN GOTO 770
680  IF S <> VERT THEN GOTO 720
690  IF Z = 1 THEN GOTO 750
700  Q=1
710  GOTO 730
720  IF W(R,S+1) > 0 THEN GOTO 750
730  X=INT(RND(1)*3 + 1)
740  ON X GOTO 1050,1090,1180
750  X=INT(RND(1)*2 + 1)
760  ON X GOTO 1050,1090
770  IF S <> VERT THEN GOTO 810
780  IF Z = 1 THEN GOTO 840
790  Q=1
800  GOTO 820
810 IF W(R,S+1) > 0 THEN GOTO 840
820 X=INT(RND(1)*2 + 1)
830 ON X GOTO 1050,1180
840 GOTO 1050
850 IF R = ORIZ THEN GOTO 950
860 IF W(R+1,S) > 0 THEN GOTO 950
870 IF S <> VERT THEN GOTO 910
880 IF Z = 1 THEN GOTO 940
890 Q=1
900 GOTO 920
910 IF W(R,S+1) > 0 THEN GOTO 940
920 X=INT(RND(1)*2 + 1)
930 ON X GOTO 1090,1180
940 GOTO 1090
950 IF S <> VERT THEN GOTO 990
960 IF Z = 1 THEN GOTO 210
970 Q=1
980 GOTO 1000
990 IF W(R,S+1) > 0 THEN GOTO 210
1000 GOTO 1180
1010 W(R-1,S)=C  : C=C+1  : V(R-1,S)=2  : R=R-1
1020 IF C = (ORIZ*VERT + 1) THEN GOTO 1320
1030 Q=0
1040 GOTO 280
1050 W(R,S-1)=C  : C=C+1  : V(R,S-1)=1  : S=S-1
1060 IF C = (ORIZ*VERT + 1) THEN GOTO 1320
1070 Q=0
1080 GOTO 280
1090 W(R+1,S)=C  : C=C+1
1100 IF V(R,S) = 0 THEN GOTO 1130
1110 V(R,S)=3
1120 GOTO 1140
1130 V(R,S)=2
1140 R=R+1
```

```
1150 IF C = (ORIZ*VERT + 1) THEN GOTO 1320
1160 Q=0
1170 GOTO 640
1180 IF Q = 1 THEN GOTO 1280
1190 W(R,S+1)=C
1200 C=C+1
1210 IF V(R,S) = 0 THEN GOTO 1240
1220 V(R,S)=3
1230 GOTO 1250
1240 V(R,S)=1
1250 S=S+1
1260 IF C = (ORIZ*VERT + 1) THEN GOTO 1320
1270 GOTO 280
1280 Z=1
1290 IF V(R,S) = 0 THEN GOTO 1310
1300 V(R,S)=3  : Q=0  : GOTO 210
1310 V(R,S)=1  : Q=0  : R=1  : S=1  : GOTO 270
1320 IF Z = 1 THEN GOTO 1350
1330 R=INT(RND(1)*ORIZ) + 1  : S=VERT
1340 V(R,S)=V(R,S)+1
1350 GOSUB 2050
1360 INPUT "Vuoi la soluzione : S(i, N(o ";A$
1370 IF LEFT$(A$,1) <> "S" THEN GOTO 2350
1380 INPUT "Vuoi vedere ogni mossa : S(i, N(o ";A$ : PRINT : PRINT
1390 FOR I=1 TO ORIZ : IF W(I,1) = 1 THEN S=I : GOTO 1410
1400 NEXT I
1410 FOR I=1 TO ORIZ
1420   FOR J=1 TO VERT
1430     W(I,J)=0
1440     REM prova ad andare in alto
1450     IF J = 1 THEN 1480
1460     IF V(I,J-1) = 1 OR V(I,J-1) = 3 THEN W(I,J)=W(I,J)+1
1470     REM  prova ad andare in giu'
1480     IF J = VERT THEN GOTO 1510
1490     IF V(I,J) = 1 OR V(I,J) = 3 THEN W(I,J)=W(I,J)+2
1500     REM prova ad andare a destra
1510     IF I = ORIZ THEN 1540
1520     IF V(I,J) = 2 OR V(I,J) = 3 THEN W(I,J)=W(I,J)+4
1530     REM prova ad andare a sinistra
1540     IF I = 1 THEN GOTO 1560
1550     IF V(I-1,J) = 2 OR V(I-1,J) = 3 THEN W(I,J)=W(I,J)+8
1560   NEXT J
1570 NEXT I
1580 FOR I=1 TO ORIZ
1590   VV=VERT
1600   IF V(I,VV) = 1 OR V(I,VV) = 3 THEN W(I,VV)=W(I,VV)+2 : E=I : GOTO
1610 NEXT I
1620 REM bisogna andare prima in basso
1630 Y=1  : X=S
1640 V(X,Y)=V(X,Y)+4
1650 REM cerca delle direzioni ammissibili
1660 IF Y = VERT AND X = E THEN PRINT : GOSUB 1980 : PRINT : PRINT : GOT
1670 GOSUB 1960
1680 IF (W(X,Y) AND 2) <> 0 THEN GOTO 1730
1690 IF (W(X,Y) AND 4) <> 0 THEN GOTO 1790
1700 IF (W(X,Y) AND 8) <> 0 THEN GOTO 1840
1710 IF (W(X,Y) AND 1) <> 0 THEN GOTO 1900
1720 GOTO 1660
1730 IF (V(X,Y+1) > 3) AND ((W(X,Y) AND 13) = 0) THEN GOTO 1760
```

```
1740 IF V(X,Y+1) > 3 THEN GOTO 1690
1750 Y=Y+1 : V(X,Y)=V(X,Y)+4 : GOTO 1660
1760 V(X,Y)=V(X,Y)-4
1770 W(X,Y)= (W(X,Y) AND 13) : Y=Y+1 : W(X,Y)=(W(X,Y) AND 14)
1780 GOTO 1660
1790 IF (V(X+1,Y) > 3) AND ((W(X,Y) AND 11) = 0) THEN GOTO 1820
1800 IF V(X+1,Y) > 3 THEN GOTO 1700
1810 X=X+1 : V(X,Y)=V(X,Y)+4 : GOTO 1660
1820 V(X,Y)=V(X,Y)-4 : W(X,Y)=(W(X,Y) AND 11) : X=X+1 : W(X,Y)=(W(X,Y) A
     ND 7)
1830 GOTO 1660
1840 IF (V(X-1,Y) > 3) AND ((W(X,Y) AND 7) = 0) THEN GOTO 1870
1850 IF V(X-1,Y) > 3 THEN GOTO 1710
1860 X=X-1 : V(X,Y)=V(X,Y)+4 : GOTO 1660
1870 V(X,Y)=V(X,Y)-4 : W(X,Y)=(W(X,Y) AND 7) : X=X-1
1880 W(X,Y)=(W(X,Y) AND 11)
1890 GOTO 1660
1900 IF (V(X,Y-1) > 3) AND ((W(X,Y) AND 14) = 0) THEN GOTO 1930
1910 IF V(X,Y-1) > 3 THEN GOTO 1680
1920 Y=Y-1 : V(X,Y)=V(X,Y)+4 : GOTO 1660
1930 V(X,Y)=V(X,Y)-4 : W(X,Y)=(W(X,Y) AND 14) : Y=Y-1
1940 W(X,Y)=(W(X,Y) AND 13)
1950 GOTO 1660
1960 IF LEFT$(A$,1) <> "S" THEN RETURN
1970 PRINT
1980 FOR I=1 TO ORIZ
1990   IF I = S THEN GOTO 2020
2000   PRINT ":--";
2010   GOTO 2030
2020   PRINT ":**";
2030 NEXT I
2040 PRINT ":"
2050 FOR J=1 TO VERT
2060   PRINT "I";
2070   FOR I=1 TO ORIZ
2080     IF V(I,J) > 3 THEN Z=V(I,J)-4 : GOTO 2100
2090     Z=V(I,J)
2100     IF Z < 2 THEN GOTO 2150
2110     IF Z <> V(I,J) AND V(I+1,J) >
         3 THEN PRINT "***"; : GOTO 2170
2120     IF Z <> V(I,J) THEN PRINT
         "** "; : GOTO 2170
2130     PRINT "   ";
2140     GOTO 2170
2150     IF Z <> V(I,J) THEN
         PRINT "**I"; : GOTO 2170
2160     PRINT "  I";
2170   NEXT I
2180   PRINT
2190   FOR I=1 TO ORIZ
2200     IF V(I,J) > 3 THEN
         Z=V(I,J)-4 : GOTO 2220
2210     Z=V(I,J)
2220     IF Z = 0 THEN GOTO 2290
2230     IF Z = 2 THEN GOTO 2290
2240   IF Z <> V(I,J) AND J = VERT
       THEN PRINT ":**"; : GOTO 2300
2250 IF J = VERT THEN GOTO 2270
2260 IF Z <> V(I,J) AND V(I,J+1)
   > 3 THEN PRINT ":**"; : GOTO 2300
2270     PRINT ":  ";
2280     GOTO 2300
2290     PRINT ":--";
2300   NEXT I
2310   PRINT ":"
2320 NEXT J
2330 PRINT : PRINT
2340 RETURN
2350 PRINT : PRINT : INPUT "Vuoi
un altro labirinto : S(i, N(o ";A$
2360 IF LEFT$(A$,1) = "S"
     THEN PRINT : GOTO 40
2370 PRINT : END
```

SLALOM

«Slalom» è un programma realizzato per ZX Spectrum 16K.
Anche se non siamo nella stagione invernale, possiamo divertirci con una emozionante gara sciistica.

Questo programma è infatti una realistica simulazione di uno slalom con tanto di classifica finale. Le discese possibili sono ben 2621 selezionate casualmente, e sono formate da 25 porte.

Per muovere lo sciatore si devono utilizzare i tasti «G» e «H» per andare a sinistra e i tasti «J» e «K» per andare a destra. I tasti più esterni provocano un movimento doppio rispetto quelli interni e vanno quindi usati nel caso di curve strette.

Il tempo che appare nella classifica non è reale, ma dipende dalla inclinazione dello sciatore: quando scende diritto la variabile T è incrementata di 1 mentre quando è in curva aumenta di 5 oppure 10 (linee 1100).

Naturalmente la classifica riguarda la stessa discesa; quando si cambia pista viene quindi azzerata. Buona sciata!

```
  98 RUN 3000
  99 REM      SLALOM
 100 FOR i=1 TO 25: GO SUB 1000
 130 IF c THEN GO TO 1200
 150 LET f=INT (RND*25-12): GO T
O 150+(p+f>5 AND p+f<24)
 160 LET q=f/10: LET u=u+100
 170 PRINT AT 21,0; INK 4;b$( TO
 p-4);c$; INK 4;b$(p+7 TO ): PRI
NT AT 21,0; FLASH 1;i
 180 NEXT i
 200 REM    FINE DISCESA
 210 LET q=0: FOR i=1 TO 2: GO S
UB 1000: IF c THEN GO TO 1200
 220 NEXT i
 230 FOR i=1 TO 10: BEEP .1,RND*
30: BORDER RND*7
 240 PRINT AT 9,s;" ": POKE 2369
2,-1: PRINT AT 10,s;"#";AT 21,0
 250 PRINT INK 4;"▲";TAB 31;"▲"
 255 NEXT i
 260 PRINT INK 4;b$: PRINT AT 5,
s-6; FLASH 1;"   ARRIVO   "
 275 LET t=t*.003: LET x=t
 276 GO SUB 1300
 280 PRINT AT 0,0;"TEMPO=";a$,"P
UNTI=";u
 290 FOR i=1 TO 25: PAUSE 5: NEX
T i
 299 REM     CLASSIFICA
 300 FOR n=1 TO 20
 310 IF t>t(n) AND t(n) THEN NEX
T n: GO TO 390
 320 FOR j=19 TO n STEP -1
 330 LET t(j+1)=t(j): NEXT j
 350 LET t(n)=t
 360 CLS : PRINT "COMPLIMENTI SE
I NELLA CLASSIFICA"
 370 FOR i=1 TO 20: FLASH i=n: L
ET x=t(i): GO SUB 1300: PRINT TA
B i<10;i;"   ";a$;"'": NEXT i
 380 FLASH 0: GO TO 400
 390 PRINT TAB 4;"NON SEI FRA I
PRIMI 20"
 399 REM   NUOVA  DISCESA
 400 PRINT #0;AT 0,0;"PREMI:C pe
r cambiare discesa          P pe
r partire"
 410 GO TO 410+(INKEY$="p")+(259
0 AND INKEY$="c")
 420 BEEP .05,20: GO TO 2000
 999 REM     INTERPORTA
1000 FOR n=1 TO 8
1010 PRINT AT 10,s;" ": POKE 236
92,-1: PRINT AT 21,0: PRINT
1020 LET d=3
1030 LET a$=INKEY$: IF a$>"f" AN
D a$<"l" THEN LET d=CODE a$-102
1040 LET s=s+d-3: IF NOT s OR s=
31 THEN LET d=3
1050 PRINT AT 10,s; INK 8;CHR$ (
143+d)
1060 LET p=p+q
1070 PRINT AT 21,0; INK 4;b$( TO
 p-5); INK 2;TAB p+6; INK 4;b$(p
+7 TO )
1090 IF ATTR (10,s)<>58 THEN LET
 c=1: LET n=8
1100 LET t=t+1+(4 AND d<>3)+(5 A
ND (d=1 OR d=5))
1110 LET u=u+10: NEXT n: RETURN
1199 REM       CADUTA
1200 FOR i=25 TO 1 STEP -1: OUT
0,RND*7: BEEP .01,i: BEEP .01,-i
: PRINT AT 10,s; INK RND*5;CHR$
(143+d): NEXT i
1210 PRINT AT 11,4; FLASH 1;"MI
DISPIACE, SEI CADUTO"
1220 PRINT AT 0,0;"PUNTI:";u
1250 GO TO 400
1299 REM       TEMPO
1310 LET m=INT x: LET s=INT ((x-
m)*60)
1320 LET c=INT ((x-m-s/60)*6000)
1330 LET a$=STR$ m+"'"+STR$ s+""
""+STR$ c
1350 RETURN

1999 REM       INIZIO
2000 LET b$="▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲"
2010 LET c$=CHR$ 16+CHR$ 0+"  ¶"
+CHR$ 16+CHR$ 2+"    "+CHR$ 16+CH
R$ 0+"¶  "
2020 RANDOMIZE rand
2050 CLS : PRINT AT 10,7; FLASH
1;" PREPARARSI PER ";AT 12,8;" L
A PARTENZA "
2055 FOR i=-10 TO 25: BEEP .005,
i: BEEP .01,i-1: NEXT i
2060 LET s=15: LET p=s
2070 LET f=0: LET q=f
2080 LET c=f: LET t=f: LET u=f
2090 BORDER 4: PAPER 7: INK 2
2095 CLS : GO TO 100
3000 REM ########################
 caricamento caratteri grafici
         A B C D E F G
3010 BEEP .1,-10: DIM t(20)
3020 LET rand=RND*65536
3025 LET u=USR "a": RESTORE 3050
3030 FOR i=u TO u+55
3040 READ a: POKE i,a: NEXT i
3050 DATA 24,24,14,8,24,148,127,
0,48,48,28,48,16,37,28,224
3052 DATA 36,36,126,126,60,36,36
,36,12,12,56,12,8,196,56,7
3054 DATA 24,24,112,16,24,41,254
,0,8,28,28,62,62,127,8,8
3056 DATA 4,28,60,28,4,4,4,4
3099 GO TO 2000
4000 CLEAR : SAVE "slalom" LINE
3000
```

MITRAGLIERE DI CODA

Ecco un gioco per VIC 20. Siete mitragliere di coda di un incrociatore interstellare, di ritorno da una esplorazione galattica, che ha fruttato una stiva piena d'oro. L'incrociatore è però inseguito da una flottiglia di navi-spia della nemica galassia Vox-4 che hanno lo scopo di individuare la nave su cui state viaggiando e catturarla.

Il vostro compito è di distruggere le navi-spia non appena queste entrino nel vostro raggio visivo e quanto prima le distruggete dopo l'avvistamento nel mirino, tanti più punti totalizzate, anche perché se impiegate troppo le navi-spia faranno in tempo a comunicare alla loro flotta la vostra posizione e per l'incrociatore sarà la fine.

Per muovere il mirino e sparare si usano i seguenti tasti: P in alto . in basso
L a sinistra : a destra
= per sparare quando il nemico è nel mirino.

```
100 CL=30720:DEFFNR(X)=
    INT(RND(1)*X):DEFFNX(X)=X-7680-
    INT((X-7680)/22)*22
105 TT=30:DL=1.8
110 POKE36879,12:PRINT"[CLR]";
120 POKE36878,15
130 PRINT"[HOME]TEMP 00:"TT:PRINT"
    [CRSR RIGHT x13]PUNTI"SC"[CRSR]";
140 FORN=1TO22
150 PRINT:PRINTTAB(11)"[GRAPH]";:NEXT:
    PRINT"[CRSR x12]    [GRAPH]   [GRAPH]"
160 PA=7702
165 TI$="000000"
170 NA=PA-22*((PEEK(197)=13)-
    (PEEK(197)=37))-(PEEK(197)
    =21)+(PEEK(197)=45)
180 IFNA<>PATHENPOKE36877,
    130:POKE36874,130
190 GOSUB380
200 POKE36877,0
205 POKE36874,0
210 IFPEEK(197)=46THENGOSUB280
220 IFFNR(INT(DL))=0THEN250
230 NA=PA+22*(FNR(3)-1)+FNR(3)-1
240 GOSUB380
250 PRINT"[HOME][CRSR RIGHT x6]"RIGHT$(TI$,2)
260 IFVAL(TI$)=TTTHEN420
270 GOTO170
280 NA=20
282 FOR N=8121TO7932STEP-21
285 POKE36877,250:POKE36876,250
290 POKEN,78:POKEN+CL,2
295 POKEN+NA,77:POKEN+NA+CL,2
300 POKE36877,0:POKE36876,0
305 NA=NA-2
308 NEXT
310 NA=20
315 FORN=8121TO7932STEP-21
320 POKEN,32
325 POKEN+NA,32
330 NA=NA-2
332 NEXT
335 IFPA<>7911THENRETURN
340 T1=VAL(TI$)
350 POKE36877,130
355 FORN=15TO0STEP-1
356 POKE36878,N:FORNA=1TO50:NEXT
358 NEXT
360 SC=SC+TT-T1:DL=DL+.2
365 TT=TT-2
368 IFTT<10THENTT=10
370 GOTO110
380 IFNA<7702ORNA>8185ORABS(FNX(NA)
    -FNX(PA))>1THENNA=PA:RETURN
390 IFPEEK(PA)<>160THENPOKEPA,32
400 IFPEEK(NA)<>160THENPOKECL
    +NA,1:POKENA,81
410 PA=NA:RETURN
420 FORN=1TO8:POKE36876,ABS
    (SGN(PEEK(36876))-1)*190:
    FORNA=1TO50:NEXT:NEXT
430 PRINT"[CRSR x10] FUORI TEMPO [GRAPH]";
440 PRINT"[GRAPH]                    [GRAPH]"
450 PRINT"[CRSR x4]ANCORA (S/N)";
460 POKE198,0
470 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN470
480 IFA$="N"THENPOKE36879,27:
    PRINT"[CLR]":POKE198,0:END
490 RUN
500 GOTO500
510 RETURN
```

E ORA TOCCA A TE...

Invitiamo come sempre i nostri lettori a inviarci i programmi-gioco da loro inventati, attenendosi alle regole pubblicate nei precedenti numeri della rivista.

Informiamo tutti coloro che hanno già partecipato a questa iniziativa, che gli elaborati sono al vaglio del nostro comitato di esperti e presto sarà spedito a casa il diploma di «Master control programmer».

Ricordiamo che i programmi devono essere inviati, con tutte le indicazioni necessarie, in busta chiusa a: COMPUTER GAMES
Peruzzo Periodici - Via E. Marelli, 165
20099 Sesto S. Giovanni (MI).

ARCADE giocare al bar

IL MEGLIO DEI VIDEOBAR

È ormai certo che esiste una storia del videogioco. Una specie di album dei ricordi recenti, graffiti di un passo vicino.

Nella foto di gruppo della classe 1980 sono tre i ragazzi che hanno fatto carriera. Dell'intelligenza che offrivano, dei motivi del loro successo, parleremo, in questo numero.

Passata la prima onda dei giochi da bar, *Space Invaders, Astro Battle e Asterorids*, ci fu un periodo molto breve di stasi, che ora sappiamo essere fisiologico. I fans dei videogames, come succede spesso, pensarono che tutto fosse già finito; proprio quando tutto finito stava per esserlo sul serio, a breve distanza di tempo tra di loro uscirono tre nuovi videogames di grande bellezza: *Defender, Phoenix, Galaga.*

Defender, è, forse, ancora adesso uno dei massimi successi delle arcades, certo quando uscì fu proprio un grande boom, merito di certe peculiarità che proverò ad analizzare.

La macchina della Williams si presenta con novità assolute, fin dall'impostazione dei comandi.

ATARI®
A Warner Communications Company
CX2609

Defender

Sono molti di più che in qualunque altro videogames, e chiedono un'enorme coordinazione tra le mani e gli occhi del giocatore.

Sullo screen scuro parte una specie di dragster velocissimo: possiamo mandarlo avanti e indietro, possiamo fermarlo.

Il nostro compito, e allora era una delle prime volte che capitava, era quello di salvare il pianeta. Il modo per riuscirci: sparare e muoversi a schizzo.

Ma la novità più grande, il fatto che più colpì la fantasia dei ragazzi, fu la presenza, in alto sulla porzione più piccola dello schermo, di un usefull radar. Un modo high-tech per controllare le mosse del nemico. Era tutto qua, ma fu più che sufficiente.

Servì, forse, molto anche la possibilità, ora scomparsa, quasi, nei *Defender* residui, di vincere un Defender ogni diecimila punti.

Phoenix partita da premesse uguali, difendere il pianeta da un'invasione, ma introduceva, in punta di piedi, un'innovazione importante: senza che nessuno, almeno da subito, ci facesse caso, proponeva scene diverse, cioè nemici differenti, nel medesimo videogame. I giocatori erano chiamati ad affrontare, uno dopo l'altro, uccellacci spaventosi, la metafora del film di Hitchcock è evidente, fin a giungere alla fonte di questi attacchi, l'astronave madre, che per essere abbattuta andava affrontata con furbizia e attenzione. La regola dell'attacco frontale, qui, non valeva più. E poco serviva la velocità dell'occhio e la rapidità del tiro. Di recente, e sta accadendo per tutte le vecchie glorie, si stanno scoprendo i buchi volontari nel programma, i «bugs», come si dice. Buchi che consentono di vedere la firma del designer, di fare milioni di punti, di compiere imprese inimmaginabili. Questo è il vero scopo del videogame. Non il massacro inutile delle energie fisiche, ma il ben più produttivo dispendio delle energie cerebrali. Il bello è scoprire i buchi del programma e dirli a nessuno, oppure spiattellarli in giro come più e meglio vi pare.

In *Phoenix*, sull'aria di una dolce musica per chitarra, si svolgeva l'eccidio di volatili di varia forza e specie, aiutandosi anche, altra novità assoluta, con una barriera invisibile, un campo di forza come quello di Sue Storm dei Fantastici 4. L'astronave era protetta da un cingolo rotante, vulnerabile dai nostri colpi, l'ultima difesa degli uccelli intelligenti. Ma l'importante è concentrarsi su un punto, non cedere alla tentazione di distruggere l'intero nastro.

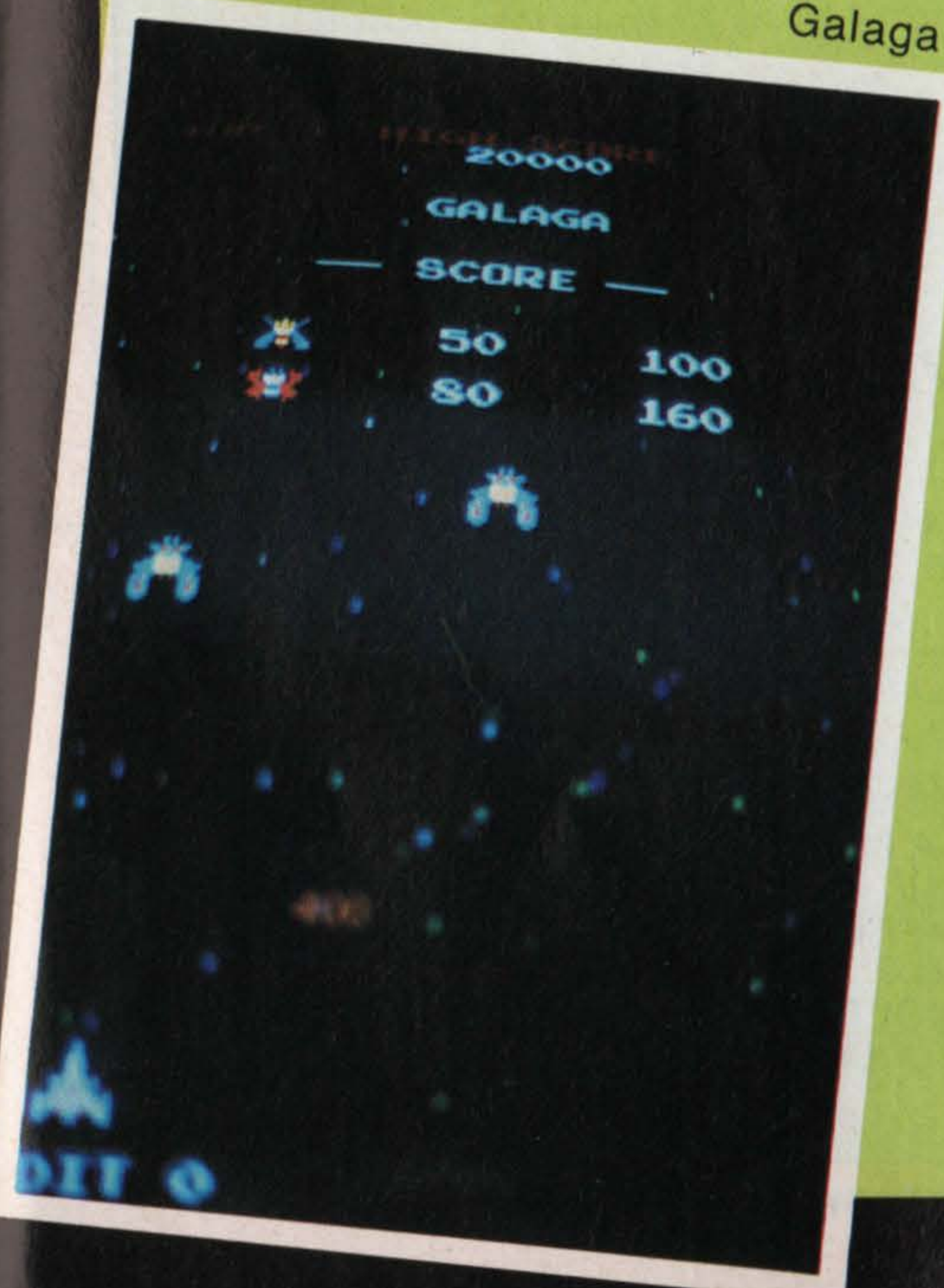
Distrutta l'astronave si ricomincia daccapo. Forse adesso sembra banale, non quattro anni fa.

Galaga chiude il cerchio. È il videogioco più intelligente, più versatile, e più duraturo della storia dei videogames. Un impianto narrativo facile facile: la solita invasione, e stavolta al posto degli uccelli sono mosche o vespe, bestiacce comunque pericolosissime per il futuro del nostro florido paese. Raccontare *Galaga* nei dettagli, però, necessiterebbe di un libro, e forse non sarebbe neppure abbastanza. Le mosche scendono in due modi diversi: nell'attack stage sono offensive e scatenano un fuoco sensibile; nei challenging-stage si dispongono al nostro tiro tranquillamente.

Galaga

Phoenix

Tra i tanti motivi di novità di *Galaga* il più interessante è di sicuro quello dell'aggancio in orizzontale. Con i dovuti accorgimenti la nostra astronave singola, diventa un poderoso mezzo da fuoco capace di respingere con più facilità gli attacchi. I più attenti lettori ricorderanno che un videogame ancora precedente al capolavoro della Namco, *Moon Crest*, proponeva un aggancio addirittura a tre stadi, ma era un contatto in verticale.
Comunque di *Moon Crest* parleremo presto.

I challenging-stages sono otto, e presentano avversari differenti, personaggi comunque visibili, nella grande maggioranza almeno, anche negli attack-stages. Anche *Galaga* è pieno di bugs, di buchi neri, di porte aperte alla vostra intelligenza. Una, la più eclatante, è stata trovata di recente, anche se costringe la macchina al collasso verso i quattro milioni, le altre sono ancora a vostra disposizione.

LABIRINTI DA COMPUTER

SEGUE DA PAG. 19

D è il gioco per il Sinclair ZX Spectrum. È questa la realizzazione più fedele del vero gioco del labirinto, dove il player, spaesato in un percorso a 3 dimensioni, deve riuscire a trovare l'uscita dopo aver visto per pochi secondi, prima dell'inizio della gara, l'intero percorso. Sempre sullo stile di Labirinto 3 D è A-Maze-Ing della Texas Instruments per il TI 99.

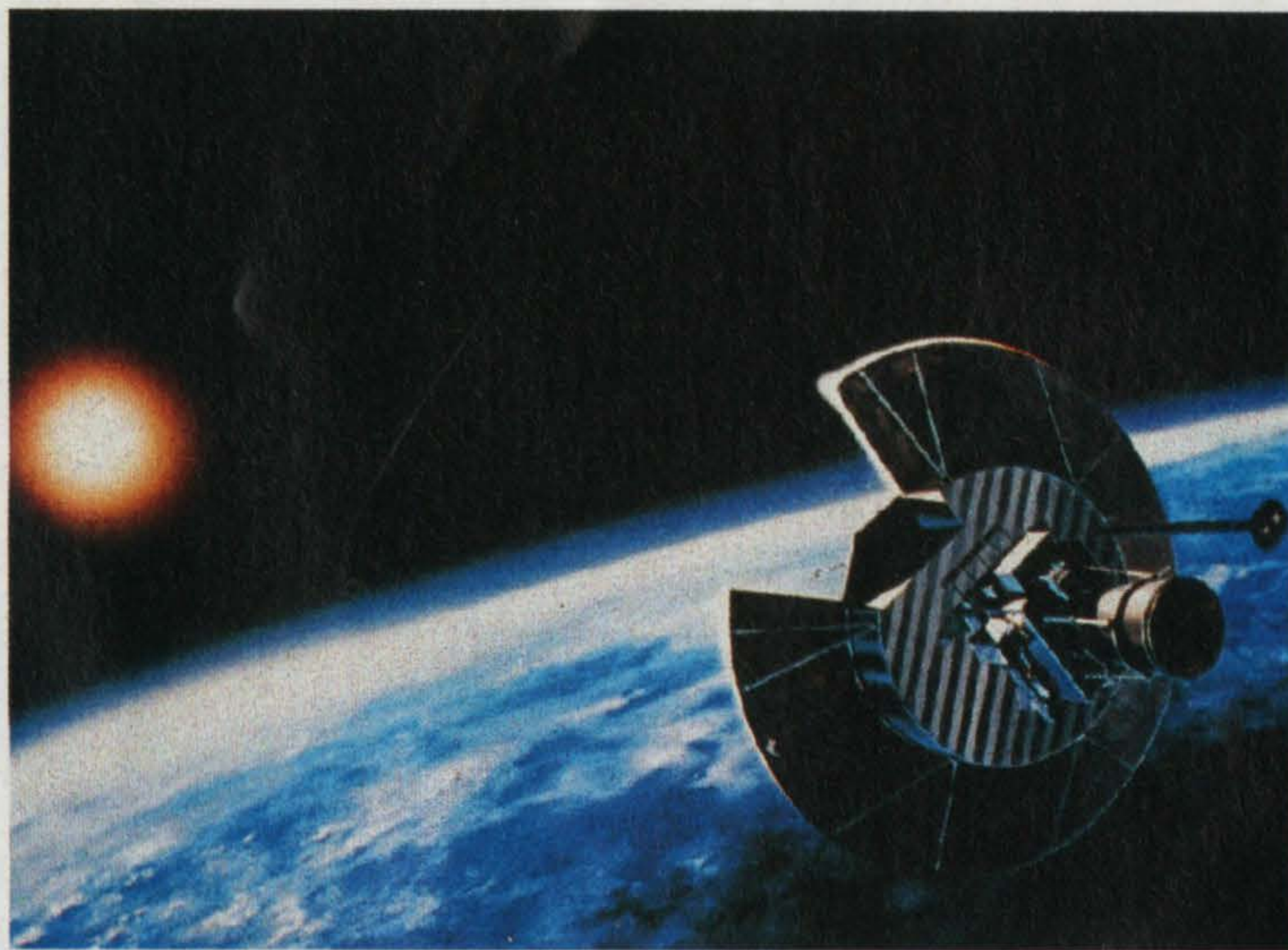
In questo gioco siete impegnati, oltre che a trovare l'uscita, in continue ed estenuanti cacce al topo, in labirinti sempre diversi, con ben 13 diverse possibilità ed una somma di varianti pari a 5200.

Per il VIC 20 della Commodore Computer sono stati realizzati molti software labirintici, la classica caccia al topo tipo Rat-Race della Commodore, dove il topolino in questione deve ingurgitare il più grande numero possibile di pezzettini di formaggio, cercando in tutti i modi di evitare i continui attacchi dei nemici, prima dello scadere del tempo.

Snake Byte della Sirius, ricavato dal classico videogames da bar, dove un malleabile serpente deve da voi essere condotto con abilità all'interno di un labirinto, mangiare le mele, quindi uscire di gran fretta. Inoltre esige molta attenzione per riuscire ad evitare le prugne «micidiali» e per non far sbattere il serpente contro le pareti del labirinto o contro se stesso. Discreta la grafica ed i suoni.

Sempre per il VIC 20 su base Audiogenic è la cartuccia Apple-Panic, caratterizzata da un comico omuncolo che a colpi di piccone scava sul terreno del labirinto delle fatali trappole per delle stranissime creature nemiche, cercando poi di imprigionarle e bastonarle «sonoramente» sulla testa per finirle completamente.

Per il Commodore 64 invece, in chiusura di questa succinta carrellata, ricordiamo Radar-Rat-Race, una variante più complessa del Rat-Race del VIC 20 in una scorribanda continua di un topolino, ben realizzato graficamente, alla continua caccia del fatidico formaggio, in un appassionante ed intricato labirinto.

Come quasi tutte le realizzazioni software per il Commodore 64 anche questa cartuccia presenta una grafica molto buona con colori vivi e suoni musicali. — **Roberto Moneda**

HIT PARADE DEI VIDEOGAMES

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VENDUTI IN ITALIA

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	**PITFALL II**	Activision
2	DECATHLON	Activision
3	MR. DO!	CBS Coleco
4	SUBROC	CBS Coleco
5	PITSTOP	Epyx
6	FROSBITE	Activision
7	MARIO BROS	Atari
8	BURGERTIME	Intellivision

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VOTATI DAI NOSTRI LETTORI

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	**ZAXXON**	CBS Coleco
2	DRACULA	Imagic
3	DONKEY KONG	CBS Coleco
4	DECATHLON	Activision
5	PITFALL II	Activision
6	BURGERTIME	Intellivision
7	Q BERT	Parker
8	PITSTOP	Epyx

I VIDEOGAMES DA BAR PREFERITI DAL PUBBLICO

	TITOLO DEL GIOCO
1	**POLE POSITION**
2	GYRUSS
3	NIBBLER
4	Q BERT
5	PENGO
6	MR. DO!
7	GALAGA
8	POPEYE

LA PIAZZETTA DEGLI AFFARI

INSERZIONI GRATUITE DEI LETTORI

OFFRO

Vendo programmi per Spectrum a L. 2.400 ciascuno. Tre chiavi per duplicatore programmi protetti a L. 10.000. Regalo programmi in cambio di stampante.
Marco Sivori, tel. 403118, Via Barchetta, 18/9, 16162 Bolzaneto (GE).

Offro Console Colecovision e Atari al migliore offerente. Vendo inoltre fantastici programmi per CBM 64 tra cui Zaxxon, Decatlon, Esimon Basic e moltissimi altri.
Danese Michele, Via Rossini Colognav (VR), tel. 0442/85287.

Offro base Intellivision in ottimo stato + 7 cartucce, tra cui il calcio.
Marco Re, Via S. Felice 2, Genova, tel. 852544. Prezzo 400.000 lire. Tratto solo con zona Genova.

Vendo e scambio oltre 800 programmi per ZX Spectrum: programmi di utilità, programmi didattici, giochi vari e ultime novità.
Enzo Prochilo, Via Castel Colonna 2, 00179 Roma, tel. 06/7851113

Offro software Spectrum 16/4 8K. Invio gratis catalogo (inviatemi il vostro) originali 1.000 L.
Brugiolo Maurizio, Via Pio VII, 188, 10127 Torino.

Offro console Atari 2600 VCS ancora in garanzia fino 11-12-84 con la cassetta Defender in regalo al prezzo di L. 200.000. Scrivere a:
Luca Biafura, Via Niceli 90, Cosenza, CAP. 87100.

Offro base Intellivision con: Point Master + 10 cassette; Soccer, Worm Whomper, Mouse Trap, Burgertime, Sharp Shot, Math Fun, Buzz Bombers Advanced, Dungeons e Dragons Space Battle, Poker e Blackjack 7 mesi di vita a lire 700.000.
Lucia Alessandro, Via XXV Aprile 32, tel. 24543, 18100, Imperia.

Offro videopac computer. 7000 Philips con 11 cassette tra le quali Pac-Man Terramawks a 300.000 L.
Carlo Collina, Via Campogallo 21/30, Arese (MI), tel. 02/9385198.

Vendo Intellivision più 5 cassette tutto a lire 210.000.
Luca Facchinetti, tel. 035/991248.

Offro a buon prezzo fantastici giochi registrati su cassetta per VIC20:
Angelo Preatoni, V.le Campania 29, (MI), tel. 02/7427823.

Offro console Intellivision + cassette (Calcio, Poker, Triple Action Pitfall) a L. 350.000.
Giuseppe Di Marco, Via Aouel 24, CAP. 90138, Palermo, tel. 091/324064.

Offro VIC20 seminuovo + registratore + Paddle e una cartuccia magnetica e cassette registrate a L. 330.000.
Telefonare a: Allegro Fabrizio, tel. 02/6125211, Via Guardi 58/G, Cinisello Balsamo (MI) 20092.

Vendo a L. 185.000 il rivoluzionario «Ultra Copy» per Commodore 64 col quale al 100% potrete copiare ogni programma, anche il più protetto.
Prudente Fabrizio, Via L. Tripoti 7, 64100 Teramo.

Offro gioco elettronico «.... Picman» in buone condizioni L. 67.000.
Scrivere o telefonare a Tassone Floro, Corso Italia 59, Rivarolo Canavese (Torino) 10086, tel. 0124/27026 ore pasti.

Vendo cartucce compatibili con il VCS 2600 Atari, anche novità, a prezzi veramente incredibili. Non perdete un vero affare! Per maggiori informazioni scrivere a:
Massimo Tobasso, Piazza Molineris 1, 12038 Savigliano (CN).

Vendo Spectrum 48K + penna ottica + sint. vocale + oltre 120 programmi + 4 libri o eventualmente solo i programmi.
Scrivere o telefonare a Ennio Bernardi, Via Lombardia 59, 21053 Castellanza (VA), tel. 0331/503410.

Vendo programmi nuovissimi per computers Atari, sia giochi che utility.
Scrivere o telefonare a Fabrizio Ferraro, Via Roberto Bracco GS, 80133 Napoli, tel. 081/328418.

TI99/4A appena sballato + joistik + cavetto registratore + alimentatore + modulo pal + manuale + cartuccia Tombstone City.
Albertini Alberto, Via Nino Bixio 197, 37069 Villafranca (VR), tel. 045/7900152.

Offro cassette per VCS (Homan Cannonball, Atlantis Fire Fighter, Pitfall e Concentration con Key Boards controllers a lire 225.000 più che trattabili. Scrivere o telefonare a:
Gino Andrea, Via Lanzo 98, 10140 Torino, tel. 011/211752.

Offro console, tastiera 10 cassette Intellivision a L. 750.000.
Melle Ivan, Via Biamonti 5, 10131 Torino, telefonare 8337773 ore pasti.

Vendo programmi di carattere: per risolvere problemi di 1ª 2ª 3ª media, e molti altri per giocare allo sbalorditi prezzo di 25.000 trattabili. Telefonare a:
Pontanari Massimiliano, Viale 2 Giugno n. 25, Castelfranco di Sotto (PI) tel. 0571/479585.

Vendo programmi per lo ZX Spectrum a sole L. 3.000 per 48K. E a sole L. 2.000 per 16K. Scambio pure. Vendo inoltre joystick della Spectravideo.
Lorenzo Busetti, Via F.D. Guerrazzi 15, 00152 Roma, tel. 06/5819837.

Offro computer Philips G 7000 Videopac con 11 cassette L. 500.000.

Maurizio Scapi, Via Concezione 17, 46100 Mantova (P.S.: in ottime condizioni).

Svendo home computer TI99/4A completo di cavi vari + scacchi + 2 cass. registr. valore reale L. 700.000 a sole L. 300.000! Forza, cosa aspetti?!
Memini Fabrizio, Via Cascina Rossi 11, 21052 Busto A. (VA), tel. 0331/681882.

Vendo Intellivision in perfette condizioni a prezzo favorevolissimo con n. 3 cassette in regalo. Vendo anche separatamente bellissime cassette a prezzi ottimi.
Massimo Villa, Via Giulio Palermo 45, Napoli, tel. 464504.

Vendo videogiochi su cassetta per CBM64 Calcio, Frogger, Sci, Pac Man, Pit Stop, Falcon Patrol, Basket, Biliardo, Aztec, Poyan e molti altri.
Mughini Walter, Via Boccherini 7, Firenze, tel. 367931.

Offro cartucce Mattel per Intellivision: Burgertime L. 50.000, Lock'n-'Chase L. 50.000, Mission X L. 50.000, Poker & BlackJack L. 15.000, Snafu L. 30.000 Sea Battle L. 30.000, Space Armanda L. 30.000 Space Battle L. 40.000, Sub Hunt L. 40.000.
Leonardo, tel. 050/570446.

Offro Atari 2600 VCS, completo di joistiks Spectravideo, con autofire più paddle e trasformatore ed inoltre vendo a scelta 22 cassette sempre per VCS tra cui Q + Bert moonpatrol, Pole Position, Junglehunt Phoenix e altre a lire da stabilire.
Scrivere o telefonare a Giacchino D'Amico, Via Regione Siciliana 108, Agrigento, tel. 0922/123887.

Offro console Sportron con 10 giochi incorporati in ottimo stato per TV a colori o bianco e nero. Per informazioni, scrivere o telefonare a:
Massimo De Liberis, Via M. Mantini 16, 65100 Pescara, tel. 085/71987.

Offro console Intellivision come nuova in garanzia + 6 cartucce: Calcio - Basket - Poker - Triple Action - Battaglia Spaziale - Adventure. Il tutto a metà prezzo L. 450.000.
Scrivere o tel. a Federico Angelotti, 54038 Massa, 0585/348098.

Vendo per VIC 20 e C64 giochi di altissima qualità: Blitz, Munch Back, Pacman, Biliardo, Calcio, Scacchi, Sup. Terlander. Prezzi da L. 2.000 a L. 20.000. Per lista inviare L. 500 in bolli.
Dovis Fabio, Via Piossasco 46, 10090 Bruino (TO).

Vendo Intellivision + 4 giochi: Lock'n'Chase + A & D. Dragons + Astrosmash + Poker a L. 350.000 trattabili. Vendo anche giochi per Commodore 64 a L. 4.000 l'uno.
Marcello Giannone, Via Regione Siciliana 4912, 90124 Palermo, tel. 449583 (solo Palermo).

Eccezionale per Spectrum 48K!! Vi è piaciuto Atic Atac? Beh, Sabre Wulf vi entusiasmerà! Il nuovissimo gioco della Ultimate vi meraviglierà per la sua grafica stupenda.
Farina Alex, Via Mantovana 111, 37137 Verona, tel. 045/953880.

Base Intellivision + 13 cartucce complete di istruzioni + 4 cartucce senza istruzioni + 2 giochi da tavolo + 8 musicassette + 6 dischi «45» giri + 1 orologio a lire 600.000 (seicentomila) intrattabili.
Per contatti: Parmigiani Francesco, tel. 9363806. Orari dalle 14 alle 18.

Programmi per VIC 20. Gli interessati inviino 1000 lire in francobolli per ricevere la lista dei programmi. Sono disponibile anche per scambi.
Sturaro Enrico, Corso Casale 416/6 Torino, tel. 011/898756.

Vendo Spectrum 16N con manuale italiano e 77 prog. per lo Spectrum e programmazione dello Spectrum + 85 listati e 40 prog. in cassetta tutto a L. 300.000 + spese postali.
Telefonare ore pasti 0438/34272. Conegliano (TV) Kennedy 11, 31015.

Vendo Intellivision completo di 11 cartucce: Triple Action, Frog Bog, A.D.N., Tron 1, Snafu, Soccer, Poker, Loch'n'Chase, Nova Blast, Super Cobra, Happy Trails. Il tutto a metà prezzo di listino.
Telefonare a Damiano 0363/987461.

Software per 2X Spectrum. Richiedete la lista con oltre 400 programmi a richiesta. I programmi possono essere registrati su cassetta o su cartadrige. Scrivere a:
Rorato Mauro, Via Dei Tigli 2/A, 20090 Rodano (MI).

Vendo o scambio vari programmi per computer Atari. Invio lista.
Luigi Servadei, Via Villa D'Oro 45, 41100 Modena, tel. 059/250933.

Vendo Intellivision + Calcio, Space Hawk, Poker, Blakjack, Basket, Burgertime, ultime condizioni lire 300.000. Inoltre vendo Dracula, Tennis, Scacchi, Night Stalker a L. 30.000 per cassetta.
Telefonare alla sera ad Alessandro. Tel. 0332/261208.

Vendo console Intellivision + Frog Bog e Poker e Blackjack. Prezzo concordabile. Rivolgersi in ore di cena a:
Valentino Baldi, Viale Galilei 79, tel. 0574/462728, Prato (FI).

Offro Atari VCS come nuovo usato pochissimo quattro comandi cavi TV cinque cassette tra cui Defender Wabbit ecc lire 250.000.
Bettogionni, Via Filippo Turati 107, Roma, tel. 7315315.

Offro divertenti programmi per TI99. Allegando 400 lire in francobolli avrai la lista completa dei programmi disponibili. Sconti a chi prenderà più di 30 programmi.
Scrivi a Iafrate Daniele, Via Gatti 40, Codogno (MI).

Cartuccia Safecracker per Intellivision a lire 55.000 trattabili.
Accardo Danilo, Via Lazio 129, Palermo, tel. 205101.

Offro 4 videogiochi tascabili: il calcio dei campioni (Casio); Toutankhamon (Bandai); BasketBall 2 (Mattel); Spead Freak (Mattel); il tutto a lire 120.000, possibilità di vendita. Separata - **Pompilio Capriotti, Val d'Adige 12, 63037 Porto d'Ascoli (AP), tel. 0735/659064, telefonare dalle 12,30 alle 13,00.**

Annuncio: prezzi favolosi. Per *CBM64* vendo una *cinquantina* di programmi di giochi e utilità, *introvabili* qui in Italia, in blocco, su cassetta a L. 200.000, o su disco a L. 230.000; o sfusi a L. 30.000 ciascuno. (da «Pole Position» a «Dig Dag», da «One on One», al «Sintetizzatore» vocale alla programmazione della tavoletta grafica *Koala*.
Telefonare dalle 1.500 alle 19.00 al 0833/473075, Gallipoli (Lecce). Chiedere di Donato.

Attenzione!!! Se hai un TI99/4A e vuoi ampliare la tua softwareteca, che cosa aspetti a scrivermi?
D'Angeli Giammaria, Via Stazione 3, 02045 Limiti di Greccio (RI).

Offro console Intellivision + 7 cartucce; Tron Mazea Tron, Triple Action, Night Stalker, Soccer, Las Vegas, Burgertime, Frog Bog (comprato 8-12-83) a L. 460.000.
Alessandro Radice, Via Dei Tigli 33, Garbagnate (MI) CAP. 20024, tel. 9940373.

Offro giochi VIC20 e Spectrum su cassetta a L. 60.000. 5 gioghi 16K e SK VIC20.
Maurilio Terracciano, Via Onofrio Fragnito 59, Napoli, tel. 468996.

Vendo cassetta Zaxxon per Colecovision causa doppio regalo come nuova a L. 35.000. Telefonare dalle 20 alle 21.
Ventura Giovanni, Via Taormina 30, 20159 Milano, tel. 02/684308.

Invio gratuitamente catalogo di 400 programmi per Commodore 64 a chiunque me lo richieda.
Scrivere o telefonare a Gianfranco Viasetti, Via Antonio Frigerio 11, 25128 Brescia, tel 030/53162 ore serali.

Vendo per CMB 64 le istruzioni in italiano dei seguenti programmi: The Clone Machine, Simon's Basic, Manuale Drive 1541, Easy Script, Calcresult, ecc. Lit. 150 a pag. + S.P.
Viasetti, Via Frigerio 11, Brescia, tel. 030/53162.

Offro Videopac Philips 67000 con una cassetta in regalo (Munchin) ad un prezzo speciale L. 185.000. Questo prezzo non lo trovate nemmeno in negozio.
Scrivete a Zanini Andrea, Via V. Emanuele III, 36020 Agugliaro (VI).

Vendo Intellivision + 22 cart. tra cui: Truckin, Burgertime, Sharkshark, Atlantis (Manuali, compresi!) a L. 530.000. Oppure cambio con CBS Colecovision + almeno 4 cart.
Cerri Andrea, Via B. Buozzi 57, Viareggio (LU), tel. 0584/3913 ore 20.

Vendo per Commodore 64 video games super. Flight Simulator 2, Night Mission, Zaxxon, Flip and Flop, Spin, ecc. Scrivere a:
Bompieri Silvano, Via Baccaglioni 8, 46040 Monzambano (MN), tel. 0376/845372 dopo le ore 20.

Vendo programmi per ZX Spectrum e Commodore 64. Molte utilità e moltissimi giochi. Vendo inoltre interfaccia joystick e floppy disk per Spectrum.
Celi Carlo, Via Giorgetti 25, 32100 Belluno, tel. 212204 (uf.).

Blocco di cassette: Return of the Jedy a L. 60.000, Spider Man a L. 60.000, Space Tunnel a L. 29.000. Per informazioni telefonare a:
Basso Fabio, tel. 0121/74937 dalle ore 20.30 alle ore 23.00.

Occasionissima. Vendiamo software per: VIC 20. Fantastici giochi, ottimi i prezzi, telefonare o scrivere a:
Oppi Matteo, Via Platina 34, Piadena (CR), tel. 0375/98321 o a Bonalli Massimiliano, Via Matteotti 29, tel. 0375/98771.

Vendo programmi per CBM 64 come: Simon's Basic, Sam, Donkey Cong, Falcon Patrol e moltissimi altri tutto a L. 5.000 cad. Per informazioni:
telefonare dopo le 20.30 allo 041/700486 o scrivere a Pagnin Luciano, Via Castello 2084, 30122 (VE).

Vendo console Intellivision Mattel Electronics usata pochissimo a L. 280.000 + 9 cassette gioco a L. 30.000 cadauna prezzi trattabili.
Bernardini Michele, Via Chiodare 31, Carrara S. Giorgio, 35020 Padova, tel. 692531.

Offro base Atari VCS 2600 a L.

250.000 (nuovissimo). Cartucce Atari: Defender L. 50.000, Othello L. 25.000, Star Raiders L. 55.000, Ms Pac Man L. 75.000.
Roberto Cirillo, Via Caravelli 52, «Parco Sole» B/5, Torre Annunziata, 80058 Napoli, tel. 8621812.

Vendo cartucce compatibili con il VCS 2600, anche novità, a prezzi veramente incredibili!! Non perdete un vero affare. Per maggiori informazioni scrivere a:
Massimo Tabasso, Piazza Molineri 51, 12038 Savigliano (CN).

VIC20 + registratore + cartucce Gorf Ratrace serpentine + cassette sewitched car cost e 2 cassette con giochi 1 joystick a L. 550.000.
Claudio Goasti, Via Giovanni Pascoli 6, Barberino di Mugello (FI), tel. 055/841535.

CERCO

Cerco registratore o interfaccia per qualsiasi registratore del VIC20 a prezzo bassissimo.
Enrico Pesente, Via Montecchi 4, 37122 Verona, tel. 045/590765.

Cerco esp. 16K per VIC20. Pago max 35.000 o cedo tutti i miei programmi su listati, circa 100. Cerco super expander (vedi sopra) cerco programma totocalcio per VIC. Inviare liste.
Raineri Antonio, Via Mazzini 1, Melegnano (MI).

Cerco software per Commodore 64, in particolare: BC, Pitstop, Pac-Man, Flip and Flop, Juice Pogojoe, Hes Games 84, Frogger, Grand Master, Sea Wolf, Int Soccer, Lazarian.
Petazzoni Massimo, Via Azalee 4, Dresano (MI), tel. 02/9818346.

Cerco per computer VIC20 Golf, Penny Slot, Metagalactic, LLmas, Battle at the edge of time.
Eric Festa, Via Dei Ceramisti 75/8, 17012 Albisola M. (Savona), tel. 019/44904.

Cerco videogames o programmi per Commodore VIC20 a buon prezzo; scrivere a:
Bresciani Oscar, Via Veneto 24, Villaggio Snia, 20031 Cesano Maderno (Milano).

Cerco software per grafici ad alta risoluzione con l'Apple 2E.
Giorgio Gardini, Viale Gorizia 1, 46100 Mantova, tel. 364917.

Cerco cassette Intellivision che non siano Poker & Black Jack, Soccer, Frog Dog, Roulette, Space Armada, Space Battle, Star Strik, Basketball. Telefonare o scrivere a:
De Liberis Massimo, Via Mantini 16, 65100 Pescara, tel. 085/71987.

Cerco cassette o cartucce per Commodore 64.
Luca Berto, Via D. Bussetti 1, S. Possidonio (MO), tel. 0535/39724.

Cerco disperatamente cassetta Dracula per Intellivision. Sono disposta a dare in cambio o Astrosmhash o Microsurgeon o Space Armada. Rivolgersi a:
Pastore Monica, Via Spalto Gamondio 33, 15100 Alessandria, tel. 0131/54134.

Cerco per VIC20 Ex. 16K, joystick. Compro listati di programmi di qualunque tipo sia da rivista che da stampante.
Malvasi Mauro, Via Stazione 51/A, 10060 None (TO), tel. 011/9865545.

Cerco registratore per VIC20.
Bernacchi Marco, Via Manzoni 52, Ponsacco (PI), tel. 0587/730067.

Cerco joysticks per Spectrum.
Nocella Gianmaria, Via Monte Grappa 2, Ancona, tel. 071/51447.

Cerco programmi o listati per TI99/4A.
Loccisano Fabio, Via Odorico Politi 39, 00125 Acilia (Roma), tel. 5650732 (ore pasti).

Cerco Popeye e Pole Position in linguaggio macchina per Commodore VIC20. Telefonare dalle 13 alle 14 a:
Catarisano Massimo, tel. 0961/32168.

Cerco Extended Basic per il TI99/4A. Telefonare all'ora dei pasti a:
Oddone Paolo, 21100 Varese, tel. 0332/262309.

Sono fermamente deciso all'acquisto del calcio per il VIC20. Compro ad un prezzo non oltre le cinquantamila lire. Scrivere o telefonare a:
Arpe Davide, Via Trossarelli 54B, Genova, tel. 010/809245.

Cerco programmi su cassetta (preferibilmente giochi) per CBM64. Telefonare a:
Marco dalle 21.00 alle 22.00 al numero 080/214825 o scrivere a Emiliano Marco, Corso Italia 15/F, 70100 Bari.

Cercasi cassetta T.I. Extended Basic, per il computer Texas Instruments (Sigla TI 99/4A), in ottime condizioni per massimo costo di L. 100.000. Rivolgersi a:
Sergiacomi Roberto, Viale Don Bosco 112, Gualdo Tadino (PO), tel. 06029/916167.

Cerco programmi gioco su cassetta per Commodore VIC20. Telefonare ore pranzo:
Catarisano Massimo, Catanzaro Lido, tel. 0961/32168.

Cari amici vi chiedo gentilmente di pubblicare nella vostra rivista anche dei programmi di videogames per il sistema Intellivision Computer Keyboard.
Marcello Fabbri, Via Matteotti 2, 40061 Minerbio (BO), tel. 878257.

Vorrei avere informazioni più dettagliate dei videogiochi Dragon's Lair, Space Age. Informazioni riguardanti lo svolgimento di gioco.
Vaccani Stefano, Via Primaticcio 86, Milano, tel. 4153410.

Cerco possessori di VIC20 che conoscano almeno un minimo di Basic e che vogliano entrare nel Picc (Programmator Commodore Club). Spedite le vostre generalità e L. 1.000 in francobolli.
Fabio Zamparelli, Via G. De Ruggiero 27, Napoli, Tel. 081/360372.

Ho fondato il primo Sega Club. Per iscrivervi mandate L. 9.000 + un programma a:
De Luca Andrea, Via 4 Giornate 37, 80058 Torre Annunziata (NA), tel. 081/8617944. Ogni iscritto riceverà 5 programmi al mese.

Vendo VIC20 + registratore Commodore + manuale d'uso + 25 videogiochi (alcuni con espans.) a L. 320.000.
Telefonare al 4101043, Via Sarmano 18, Roma.

Per i possessori del VIC20 si apre a Napoli un club scriveteci senza impegno rispondiamo a tutti.
Cacciapuoti Ciro, Parco Hawaiano Lotto D3, tel. 8942383 ore pasti.

Egregi signori, dopo essermi complimentato per l'ottima rivista, vi suggerisco di stampare programmi per il «Lucky», in quanto molti come me lo posseggono e sono desiderosi di creare nuovi giochi.
Francesco Greci, Via Partigiani d'Italia 13, 43100 Parma, tel. 0521/39630.

Vorrei sapere se le cartucce Robot Tank Activision e Zaxxon Coleco sono disponibili in versioni e Intellivision. Amici rispondetemi.
Davide Ktosopoulos, Via Ponte Vecchio 8, 27100 Pavia, tel. 0382/20924.

È nato a Borgomanero (NO) il CBM64 Club. Per iscriversi scrivere a A&G presso:
bar ristorante La Bocciofila, Viale Don Minzoni 40, 28021 Borgomanero (NO), tel. 0322/82293 chiedere di Alex.

Metto in vendita programmi su VIC20 in cassetta a solo L. 8.500. Ogni cassetta contiene da 6/9 programmi didattici, giochi, ricette, ecc.
Chitò Fabio, Via Vallunga, 24060 Foresto Sparso (BG).

Compro programmi giochi o utilities per ZX Spectrum 16 o 48K Ram. Inviate i vostri elenchi a:
Daniele Corsi, Via Giacosa 16, Grosseto.

Disponibili per vendita favolosi programmi per Commodore e CBM 64 in linguaggio macchina. Telefonare o scrivere a:
Simone Borgheresi, Via Montesanto 17, Poggibonsi (SI).

SCAMBIO

Scambio software su cassetta per CBM64. Scrivetemi presto.
Gianluca D'Angelo, Via Luigi Sturzo 39, 86039 Termoli (CB), tel. 0875/81040.

Scambio programmi di giochi per VIC20 inespanso. Inviare le vostre liste a:
Fabio Sireli, Via Empedocle Restivo 18, 90144 Palermo. Rispondo a tutti.

Scambio 40 programmi per CBM 64 quali: Falcon Patrol, Simon Basic, Sam, Turbo Tape, Donkey Kong e molti altri, con tavoletta grafica per detto computer.
Pagnin Luciano, Castello 2084, 30122 Venezia, tel. 041/700486. Dopo le 20.

Scambio cassette Intellivision: Football, Math Fun, BascketBall, con cassette per Sege SC 3000, che siano almeno 3; escluso Congo Bongo e Basic Level III.
Andrea Pimpolari, Via Roberto Malatesta 58, Roma, tel. 294106.

Scambio programmi per Apple II e gestionali giochi utility più di 1300 programmi a disposizione. Disposto anche a vendere a prezzi favolosi.
Bracci Massimo, Casella postale 82, 56028 Pontedera (PI).

Scambio, vendo programmi su cassetta per C64. Rispondo a tutti. Massima serietà.
Papotto Franco, Viale Italia 37, 34073 Grado (GO).

Scambio cartucce per Intellivision Astrosmas + Soccer, Corse Racing, Tron 1 e Tron 2, Burgertime.
Fantoni Alessandro, Viale Europa 79, Grosseto, tel. ore pasti (no 7 a 20 agosto) 0564/29480.

Scambio programmi per V20, su nastro.
Danilo Sapienza, Via Sebastiano Olivieri 31/C, 96100 Siracusa, tel. 0931/41071.

Scambio programmi per Commodore 64 oltre 150 titoli. Inviate vostra lista per scambio cerco modem telefonico per CBM. Scambio programmi per CBM 64 con quelli per Spectrum. Scrivere a:

Tuscano Francesco, Via Dei Salici 17, 20025 Legnano (MI), tel. 0331/597054.

Scambio cassetta Walls Treet compatibile per VIC20 con cassetta di Doney Kong adatta per VIC20. Scrivere a:
Razzi Alfonso, Via Colle della Signora 35, 66010 Tollo (CH), tel. 0871/959129.

Cerco Software per Commodore 64 da scambiare.
Sartor Massimiliano, Via Calatafimi 59, 56015 Oratoio (Pisa), tel. 050/980203.

Scambio numerosi programmi per Spectrum, o vendo a prezzi bassissimi. Cerco stampante per Spectrum, max L. 200.000. Telefonare a:
Vittoria, Ragusa, tel. 0932/983512.

Scambio per Mattel: Loch'n'Chase, Frogbog, Astrosmash, Spacearmada, Tennis, Shark, Poker, Autoracing, con altra. Anche 2 × 1.
Bruno Scialla, Via Manzoni 34, Curti (CE). tel. 0823/845503 ore ufficio chiedere solo di Bruno. Cambio anche con Atari.

Scambio base Mattel Intellivision con base Atari con 2 o 3 cassette.
Burani Raoul, Via Val D'Ossola 4, 41012 Carpi (MO), tel. 059/684353.

Scambio Microsurgeon con Donkey Kong.
Alessi Marco, Viale Del Fante 51, Palermo, tel. 501680.

Scambio programmi Commodore 64 famosi, con buona grafica. Possiedo Fort Apocalypse, Shamus, Frogger 3D, Hunk Back e altri. Tutti velocizzati con turbo tape.
Verdi Luca, Via C. Fani 108, tel. 8179881-425122 ore pasti.

Scambiamo programmi per VIC20 oppure li vendiamo a L. 3500. Per informazioni scrivere a:
Fabio Franzoso, Via Comello 46, tel. 0142/75660 oppure Andrea Nicosia, Via Delle Viole 4, tel. 0142/76077, Casale Monferrato, 15033 Alessandria.

Scambio per Commodore 64 programmi solo su disco.
Parissi Eraldo, Viale Mughetti 36, 10151 Torino, tel. 011/734354.

Scambio per TI99 programmi in Basic. Per informazioni telefonare o scrivere a:
Taccia Roberto, Via Faccenda 4, tel. 0321/392439.

Scambio programmi per Commodore 64. Scrivere o telefonare per richiedere listati.
Paglieri Alessandro, Via Ferrata 3, Gabicce (PS), tel. 0541/967331.

Scambio base Atari con cassetta Miss-PacMan, Jungle Hunt, Defender, in cambio Commodore VIC20 con registratore.
Diana Ennio, Via S. Pietro 2, 03023 Ceccano (FR), tel. 0775/600490.

Scambio cassetta per Intellivision: Tennis con cassetta Advanced Dangeons and Dragons (sempre per Intellivision). Telefonare a:
Paolo Maroncelli, tel. 61711 (pomeriggio o sera). P.S. solo per Ravenna.

Scambio software per Commodore 64 solo se interessante. Soprattutto su disco. Telefonare a:
Alfredo Camaiti, Via Asturie 6, Milano, tel. 02/6424307, dalle 18.30 alle 20.00.

Scambio cassetta Activision Pitfall per Intellivision.
Antonio Nazarri, Cascina Bassanetta, Robecco sul Naviglio (MI), tel. 9470894.

Scambio Cosmic Gruncher per VIC20 contro Donkey Kong per VIC20 by Atari o contro gioco degli scacchi sempre per VIC20.
Lello Lalianno, Via dei Lecci 45, 74015 Martina F. (TA).

Scambio cassette per sistema VCS Atari: Missile Command, Breakout, Tennis, Trik Shot.
Lattanzi Luca, Via Don Minzoni 25, 54033 Carrara (MS), tel. 0585/75518.

Scambio/vendo programmi per Atari su disk. Vastissima scelta invio lista a richiesta.
Nardini Mario, Corso Italia 10/13, 39100 Bolzano, tel. 0471/32171.

Scambio/offro per Spectrum 16/48 giochi originali ingl. Es: Psitron, Defenda, Punchy, Cosmic Cruiser, tantissimi nuovissimi, poco prezzo anche camb. Mandate liste o chiedete di:
Angelo Licitra, Via Messina 345, 95126 Catania, tel. 0953/74462 (ore pasti).

Scambio/offro Blackjack, Star Strike, Astrosmash, Donkey Kong, cartucce per Intellivision.
Romano Michele, Via Negroli 23, Milano, tel. 724873, ore pasti.

Scambio/offro programmi di ogni genere per C64, oltre 300 titoli (solo su cassette magnetiche). Richiedere il catalogo gratuitamente prezzi eccezionali.
Max Calzia, Via G. Bove 14/10, 17100 Savona, tel. 019/861261.

Scambio programmi per CBM 64.
Sergio Galperti, Via Giordano Bruno 7, 25080 Ciliverghe (BS), tel. 030/2620417.

CONTATTI

Attenzione ragazzi, è nato il nuovo computer Club C64. Per iscrizione L. 6.000. In omaggio la tessera, un bellissimo videogioco e il giornale del Club. Scrivere a:
Banfi Gianluca, Via 4 Novembre 29, 20015 Parabiago (MI).

Possedete un Sega SC 3000 o volete acquistarlo? Associatevi a «Iannelli and Company's Club». Scriveteci o telefonateci il nostro indirizzo è:
Andrea Iannelli, Via C. Passaglia 10, 00136 Roma, tel. 06/3582188.

Ho fondato il VIC20 Club, chi vuole ricevere listati di programmi gratis scriva aggiungendo listati propri (anche presi da altre riviste) e liste del proprio software. Vendibile.
Roberto De Filippo, Via Roma 23, 22046 Nerone (CO).

Sega SC 3000 cerco manuali e programmi.
Agati Marco, Via Goiran 8, 00195 Roma, tel. 06/310281.

LA PIAZZETTA DEGLI AFFARI

Se vuoi acquistare, vendere, scambiare computer, console cartucce, programmi o altro materiale, se cerchi contatti per confrontare le tue esperienze, compila la cedola pubblicata qui a fianco e inviala in busta chiusa al nostro indirizzo.

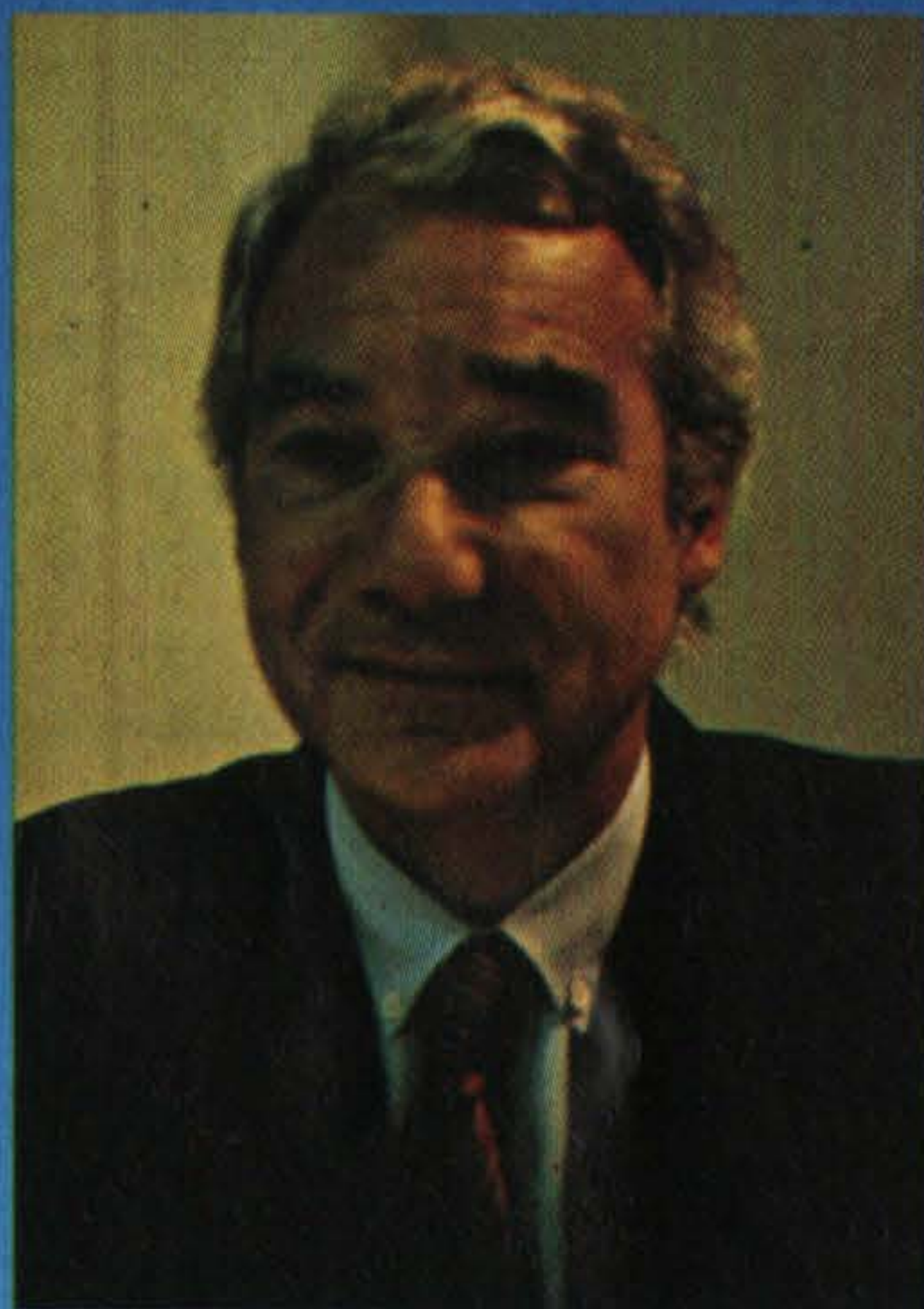
DOMANDA DI INSERZIONE

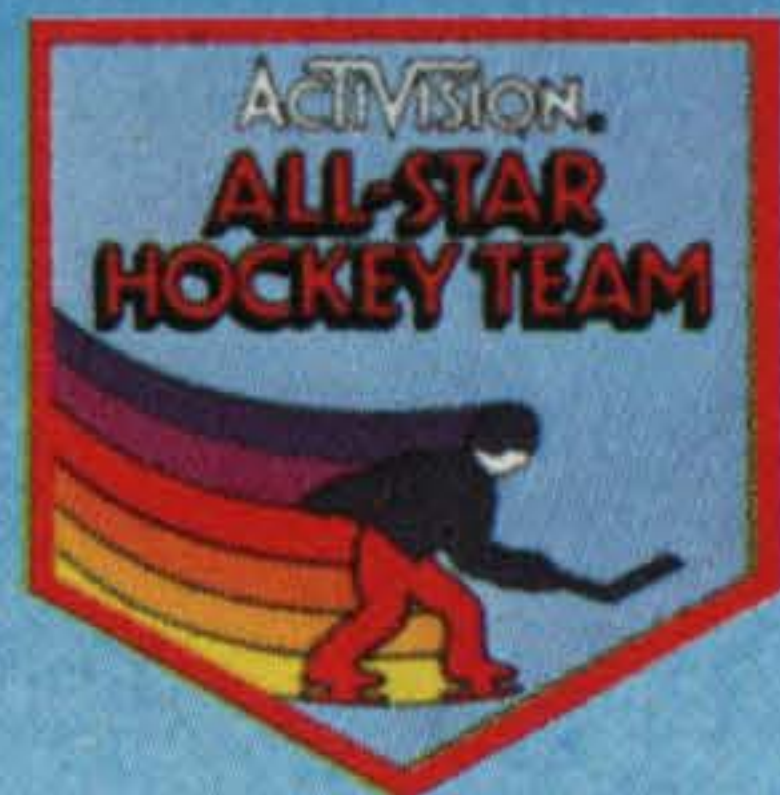
DA INVIARE A: COMPUTER GAMES - PERUZZO PERIODICI VIA E. MARELLI, 165 - 20099 - SESTO S. GIOVANNI (MI)

- ☐ OFFRO
- ☐ CERCO
- ☐ SCAMBIO
- ☐ CONTATTI
- ☐ ALTRO

Segna con una X la rubrica scelta e scrivi il testo nelle apposite caselle (non più di 22 lettere per riga compresi spazi e punteggiatura). Non dimenticarti di indicare il tuo nome, cognome, indirizzo e numero telefonico.

A VIDEO SPENTO

UOMINI, IDEE, STRATEGIE DEL MERCATO

«Chi sono le persone che muovono l'industria dei videogames?» Gabriele Ceccato, amministratore delegato dell'Activision anticipa lo sviluppo e i cambiamenti del mercato dei videogiochi e degli home computer... E se volete imparare l'inglese più...

In occasione del 18° salone internazionale della musica e high fidelity international video and consumer electronics show, la manifestazione meglio nota come SIM-HI-FI-IVES, abbiamo approfittato per fare una breve chiacchierata con Gabriele Ceccato, amministratore delegato della Miwa Trading, il gruppo commerciale dell'Activision.

Argomento della conversazione non poteva essere altro che i videogiochi, il loro destino e il loro futuro. Dopo il grande boom italiano del 1982 avvenuto, come sempre succede, con notevole ritardo rispetto alla situazione americana, il mercato dei videogiochi ha registrato, dopo soli due anni di enorme successo, un rapido tracollo, legato inevitabilmente alla grande crisi del settore negli U.S.A. Inizialmente il videogioco sembrava davvero essere il prodotto nuovo per un'epoca nuova, un prodotto in grado di garantire ottime possibilità di profitto, creatività e successo. Una grande esplosione, una rapida corsa per accaparrarsi il meglio nel settore e, in breve tempo, come riflesso di eccessi e squilibri produttivi delle case madri americane si è giunti anche in Italia alla necessità di svendita, un enorme scompenso in termini di prezzi, di credibilità, di sviluppo futuro e a bruciare letteralmente questa potenzialità di mercato. Mentre in America e, di riflesso, anche in Italia il videogioco tradizionale è ormai un prodotto finito; è apparso sul mercato l'enorme successo dell'home-computer che, con la sua rivoluzionaria presenza ha totalmente modificato la situazione del settore. Tutte le case produttrici di software che hanno avuto la possibilità di sopravvivere alla catastrofe, si sono dovute adeguare e indirizzare verso questo nuovo settore convertendosi alla produzione di cartucce, cassette e floppy disk per i vari computers. Parallelamente tutte queste società hanno però cessato di produrre hardware e cartucce di videogiochi tradizionali di cui esistono grosse giacenze invendute.

L'home computer ha dunque rappresentato un notevole elemento di disturbo per le case produttrici di videogames, ma, nello stesso tempo, anche l'unica possibilità di sopravvivenza a patto di adeguarsi alle nuove esigenze del mercato.

Ma nonostante questi dati decisamente drammatici sembra che i videogiochi possano ancora avere un futuro. Pare infatti che le grandi case produttrici di hardware abbiano in programma una nuova politica di vendita e stiano organizzandosi per riproporre sul mercato italiano i loro prodotti a prezzi decisamente concorrenziali per separare nettamente, a livello di costi, la fascia consoles e la fascia computers e rendere possibile una più capillare diffusione del prodotto.

Comunque l'home computer continua a rimanere una presenza che non potrà mai essere trascurata e l'enorme novità in questo settore è rappresentata dall'apparizione sul mercato dello standard MSX, di macchine che, con vestiti e marchi diversi sono compatibili con lo stesso tipo di software. Un fatto quindi estremamente importante che consente una maggiore espansione e specializzazione nel settore del software, riducendo al minimo lungaggini e problemi di traduzione. Ma quali sono i progetti e i programmi dell'Activision di fronte a questa situazione ancora non totalmente chiara?

"Activision — ci risponde..." è rimasta, pur avendo subito grosse perdite, una società sanissima e al passo coi tempi. Dopo aver aggiornato la sua politica produttiva si è impegnata a tradurre i suoi successi migliori per tutti i maggiori sistemi garantendosi una posizione privilegiata nel settore. L'Activision segue inoltre come strategia l'abitudine di convertire ogni nuovo prodotto creato per tutti i rimanenti sistemi in modo da garantirne una vasta distribuzione. In seguito a tale sviluppo si è però rilevato impossibile continuare a parlare di monomarca e così l'Activision ha ampliato il suo organico inglobando una casa con prodotti concorrenziali, ma di qualità: la Virgin Games della quale abbiamo la distribuzione esclusiva in Italia, eccezion fatta per il settore discografico. Recentemente abbiamo invece acquisito la concessione esclusiva della ditta Suncom produttrice di una tavoletta grafica animabile all'avanguardia: l'Animation Station corredata da una vasta gamma di programmi. L'Activision sta quindi cercando di organizzarsi per diventare una casa di distribuzione sempre più efficiente in grado di garantire prodotti costanti. — *Elena Schiavini*

Inglese più informatica

Andare d'estate in Inghilterra per apprendere dal vivo la lingua degli anglo-sassoni è esperienza abbastanza comune tra gli studenti italiani; ormai, mi si permetta di dirlo, è diventato una moda più che una esigenza reale di apprendimento. Quest'anno però alcuni dirigenti dell'associazione FAES (un ente che promuove scuole dove, come afferma la sigla, che sta per Famiglia e Scuola, un ruolo importante nella formazione è affidato ai genitori dell'alunno), memori forse del celeberrimo aforisma "se Maometto non va alla montagna, la montagna va da Maometto", hanno organizzato una attività nuova, e senz'altro controcorrente: un corso di lingua inglese con professori madrelingua, in Italia, integrato da lezioni pratiche di informatica, su un paio di ottimi Apple II.
Sono andato dunque a fare quattro chiacchiere con Giuseppe, catanese, studente dell'ultimo anno di economia, direttore del corso, e con Roberto, napoletano, ancora studente di scuola media, uno degli alunni.
«Senti Giuseppe, — chiedo dopo i primi usuali — convenevoli, mi sai dire, per linee generali, come è strutturato il corso?». «È semplice; la mattina ci sono quattro ore di lezione di inglese, tenute da Bryan, che viene da Manchester, e da un altro professore. Al pomeriggio vi sono invece le lezioni di informatica, che tra l'altro si integrano perfettamente con quelle di lingua: come ben sai il linguaggio che usano i computer è proprio l'inglese, solitamente. Senza aggiungere che la maggior parte delle riviste e delle pubblicazioni in questo settore non sono certo in italiano, ma, scusa se lo ripeto ancora, in inglese».
«A me, interviene Roberto col suo simpatico accento partenopeo, sta effettivamente servendo molto imparare l'inglese, e pure l'"inglese informatico", sia per riuscire a programmare meglio, consultando riviste specialistiche americane o inglesi, sia per divertirmi di più con alcuni videogames in cui la parte scritta è preponderante su quella grafica».
«E concretamente, — domando a Giuseppe, — nelle lezioni di informatica, quali nozioni vengono impartite?».
«Naturalmente riguardano solo il software, sebbene Marco, uno degli istruttori, da buon ingegnere non trascura di dare, di tanto in tanto, qualche puntuale spiegazione di hardware, sulla composizione strutturale dell'Apple; a essere sincero, non ti saprei proprio dire che cosa possano capire i ragazzi... Ma ritorniamo al "soft". Dopo un paio di lezioni teoriche, soprattutto sul linguaggio e la terminologia da usare in questa disciplina si passa subito a prendere confidenza con l'Apple II. Si realizzano i primi programmi, sulla risoluzione di quesiti matematici, computer games, giochi da poter effettuare col calcolatore».
Computer e inglese, un abbinamento indubbiamente ben riuscito in questa prima esperienza estiva per studenti, e destinato a migliorare nei prossimi anni.

Andrea Bettetini

RASSEGNA STAMPA

LA REPUBBLICA

ROMA — Ci potremo divertire tra qualche anno con il video-gioco di Stato? L'idea — poiché di un'idea ancora si tratta — non dispiace ai dirigenti della Rel, la finanziaria pubblica per l'elettronica civile, di proprietà per il 95 per cento di un fondo presso il ministero dell'Industria, e per il restante 5 per cento dell'Iri.
Proprio la Rel potrebbe autorizzare la Seleco (società alla quale partecipa insieme alla Zanussi e alla Indesit) a tuffarsi nella nuova avventura, sia pure con estrema cautela, almeno all'inizio. Verrebbero utilizzati, per la produzione di video-giochi elettronici, gli impianti della vecchia Zanussi Elettronica, confluiti nella Seleco. Ma non è escluso — dicono i dirigenti della Rel — che nell'impresa non possa essere coinvolta anche la Brionvega. «Bene inteso — sostengono gli uomini della Rel — non saranno solo questi i nuovi prodotti elettronici che ci accingiamo a realizzare». E aggiungono, quasi a voler dimostrare che lo Stato non pensa solo a cose futili: «C'è tutta una serie di prodotti elettronici di uso scolastico che desideriamo realizzare».
Si pensa dunque alla Seleco come futura produttrice, perché già sei-sette anni fa la Zanussi Elettronica tentò l'avventura del video-gioco, anche se con risultati molto poco soddisfacenti.

LA STAMPA

SAN FRANCISCO — Un nuovo tipo di dirigente sta emergendo nel caos creativo della Silicon Valley, la valle del silicio, cuore della superindustria americana dei computer. È il manager — ossia il presidente, l'amministratore delegato, il direttore generale — formatosi in altri settori o altre imprese. Subentra agli scienziati, ai tecnici e agli ingegneri che hanno trascinato gli Stati Uniti alla conquista delle frontiere elettroniche. Il suo compito è ristrutturare le aziende, promuoverne e distribuirne i prodotti. Il suo avvento segna l'ingresso della computeristica nella maturità: finisce la fase dei pionieri e comincia quella dell'«organisation man». Ci spiega Sheldon Breiner, il fondatore della Syntelligence, una ditta che, come dice il nome, studia l'intelligenza artificiale, che «Silicon Valley non cerca più visionari, ma gestori. Accadde un secolo fa con la rivoluzione industriale, e accade adesso con quella tecnologica. Fino all'81-82, era il connubio idee-capitali di ventura a dominare il mercato, oggi è il connubio multinazionale-pubblicità. Il nostro simbolo non è più la Apple, che dal nulla creò il computer personale, ma l'Ibm, il colosso che a cavallo del 2000 eserciterà sull'economia americana la stessa influenza della General Motors nell'immediato dopoguerra. *La Valle del silicio*», aggiunge Breiner, «*ha davanti a sè un periodo di assestamento, meno esplosivo, caratterizzato da fusioni e bancarotte tra le imprese, ma al termine del quale l'elettronica sottrarrà all'auto e al petrolio il trono dell'industria*».
Il cambiamento è anche frutto della concorrenza degli altri due centri nazionali dei computer, la famosa «carrozzabile 128» presso Boston, nota come «l'autostrada delle tecnologie» e il Texas, il mega-Stato del futuro; nonché della concorrenza eurogiapponese, che è tardiva ma si fa sentire soprattutto nel software, i programmi adattabili ai macchinari «made in Usa».

NEL PROSSIMO NUMERO

COMPUTERMUSIC:
IL CALCOLATORE
SI TRASFORMA
IN TASTIERA

SCUOLA E COMPUTER:
DOVE SI POSSONO
FARE I PRIMI PASSI
PER IMPARARE
L'ABC DEL SOFTWARE

ARRIVA IL NUOVO
SISTEMA MSX,
LA SFIDA
GIAPPONESE
ALL'ELETTRONICA
AMERICANA

IN REGALO UNA NUOVA
CASSETTA CON UN GIOCO
ESCLUSIVO PER
VIC 20 E ZX SPECTRUM

INVITO AI LETTORI

Quali sono i tuoi games preferiti? Con quali video da bar ti diverti di più? Elenca nella cedola riprodotta qui a fianco i titoli dei giochi che vuoi votare, classificandoli in ordine di preferenza. Invia poi la cedola in busta chiusa al nostro indirizzo.

LA CLASSIFICA DEI NOSTRI LETTORI

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES - PERUZZO PERIODICI
VIA E. MARELLI, 165 - 20099 SESTO S. GIOVANNI (MI)

COGNOME ______________ NOME ______________

INDIRIZZO ______________ ETÀ ______

	Marca	VIDEOGAMES DA CASA Titolo cartuccia	VIDEO DA BAR Titolo gioco
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

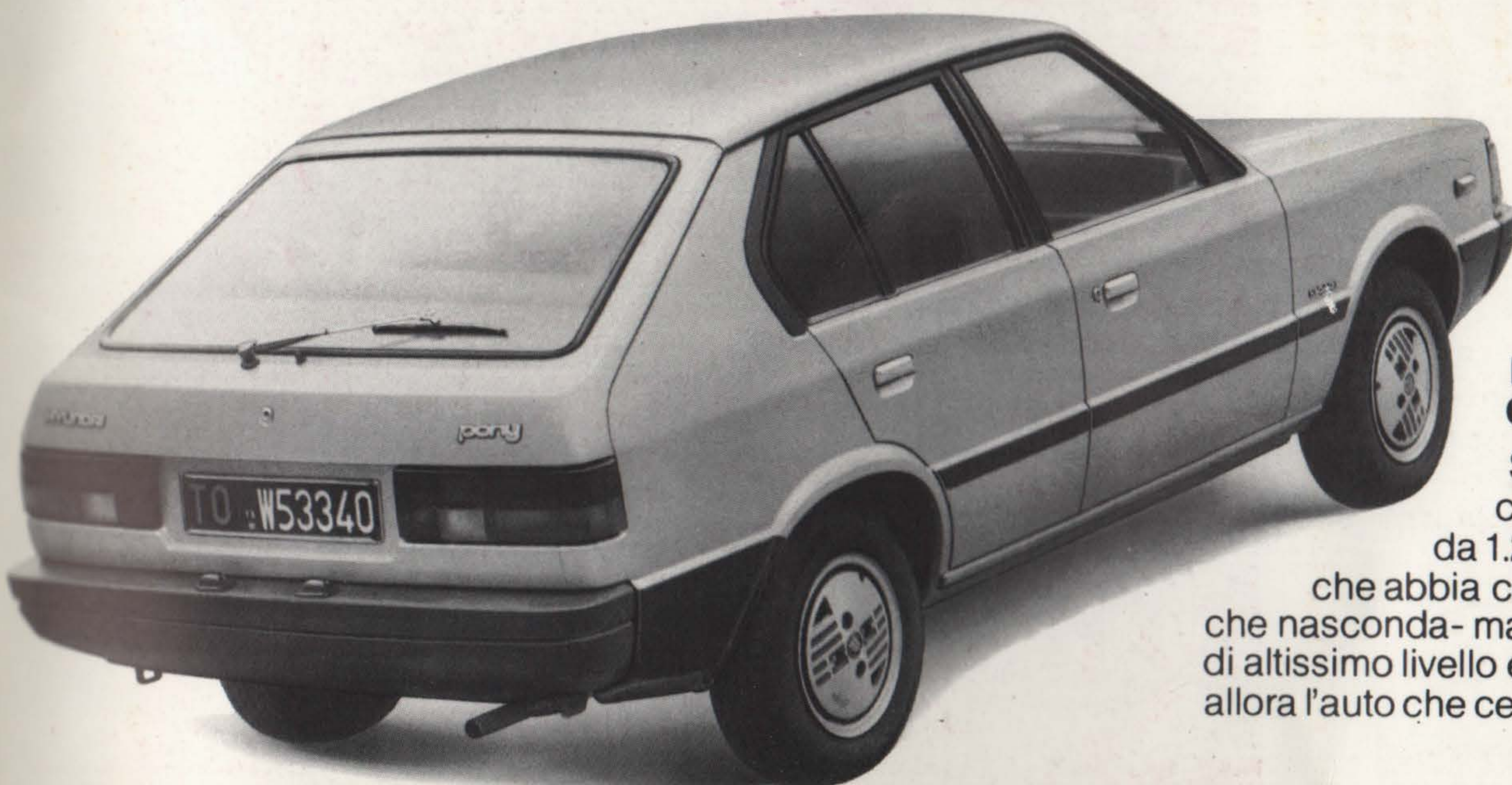
AGENS

● ZUMAGLIA **AUTOSALONE JUNIOR** 015/28766 ● CUNEO **TOP FOUR** 0171/67449 ● AOSTA **DIVITAUTO** 0165/43956 ● SAVONA **MOTOR SAVONA** 019/96791 ● SARZANA **G.P. AUTO** 0187/624070 ● LA SPEZIA **AUTOSALONE TONELLI** 0187/36109 ● ALESSANDRIA **ERRIQUEZ VITO** 0131//65611 ● NOVI LIGURE **CENTER CAR** 0143/78988 ● ASTI **RE.MA.D.** 0141/52287 ● COMO **COMO CAR** 031/505157 ● LODI **AUTOSALONE BERTOLETTI** 0371/63947 ● RHO **TREVISI VEICOLI** 02/9310300 ● MILANO **NALDINI AUTO** 02/7388395 ● VARESE **MILL-CAR** 0332/241717 ● CREMONA **NEGRI T. GIANNI** 0372/35257 ● S. CASSIANO VALCHIAVENNA **MALUGANI OSVALDO** 0343/20053 ● VIGEVANO **AUTOLUX** 0381/82763 ● PAVIA **ZANAUTO** 0382/33909 ● BRESCIA **BOBBI GALLI** 030/48501 ● BERGAMO **DONEDA AUTOMOBILI** 035/259122 ● VERONA **NUOVA VERONAUTO** 045/562428 ● CEREA **BAZZANI LUIGINO** 0442/82339 ● PIACENZA **ASTORRI OPILIO** 0523/31655 ● MARANO VICENTINO **GILDO SANTACATERINA** 0445/621193 ● MANTOVA **GEM-CAR** 0376/325487 ● BOLOGNA **BIFFONI NAUTICA** 051/397855 ● S. VENDEMIANO **GANDINAUTO** 0438/40718 ● TREVISO **BOBBO GIUSEPPE** 0422/62396 ● MONSELICE **BI-AUTO** 0429/72639 ● CAMPOSAMPIERO **PASETTI GIORGIO** 0423/493021 ● STRETTI ERACLEA **LINO VERONESE** 0421/6240 ● VERGNACCO DI REANA **CENTRO AUTO** 0432/852568 ● GARDOLO DI TRENTO **F.LLI ZANOTELLI** 0461/990130 ● MONFALCONE **BIGIP** 0481/41058 ● BOLZANO **DOLOMITI CAR** 0471/931118 ● PARMA **B.B. AUTOMOBILI** 0521/90706 ● MODENA **PELLONI GIOVANNI** 059/250396 ● GROSSETO **GARAGE MAREMMA** 0564/28204 ● LUCCA **DI VITA GIUSEPPE** 0583/927702 ● SIENA **AUTOSALONE MONTECARLO** 0577/47145 ● TERNI **ESTAUTO** 0744/452210 ● SPOLTORE **AUTO MOTOR ADRIATICA** 085/413316 ● ROMA **DIESEL AUTO** 06/8109950 ● ROMA **AUTOLIEGI** 06/862395 ● RIETI **AUTOCENTRO BULDINI** 0746/46192 ● ANCONA **AUTOSÌ** 071/882583 ● PERUGIA **POSTI E STEFANELLI** 075/789729 ● FROSINONE **ROCCO PERCIBALLI** 0775/81665 ● VITERBO **AUTONAUTICA HOBBY** 0761/30710 ● BENEVENTO **O.R.V.A.M.** 0824/50301 ● NAPOLI **SO.VE.MOTO** 081/460269 ● PORTICI **AUTOPORTICI** 081/276246 ● LECCE **LUSVARGHI** 0832/20163 ● BARI **IVAUTO** 0883/23950 ● COSENZA **AUTOMOTOR NIVIS** 0984/26810 ● CATANZARO **RUGA GIUSEPPE** 0961/72272 ● REGGIO CALABRIA **AUTOSALONE ASPROMONTE** 0965/28211

CAGLIARI **ESTERAUTO** 070/46724

GRANDE PONY TUTTA L'ASSISTENZA DI CUI NON AVRAI BISOGNO

PALERMO **MINEO & ROSSI** 091/291137 ● GELA **ABC AUTO** 0933/934244 ● RAGUSA **ABC AUTO** 0933/934244

pony HYUNDAI

Pony, firmata Giorgetto Giugiaro.

Se cerchi un'auto a 5 porte che offra un motore robusto da 1.200 (65 cv.) e 1.400 (75 cv.), che abbia consumi davvero contenuti, che nasconda- ma non troppo- delle finiture di altissimo livello e degli interni eleganti, allora l'auto che cerchi è proprio... una PONY.